昭和61年7月18日発行 （隔週金曜日発行） 第1巻 第3号 通巻第3号 昭和61年5月13日国鉄首都特別扱承認雑誌第8893号

BIWEEKLY

ファミコン通信

特別サービス定価
320YEN

7月18日号

1UP



●オールナイトニッポン"ファミバカ" コーナー

小泉今日子先生

スーパーマリオ2をご批評だよ

●全員必読！ 最新ゲーム徹底解剖!!

スーパーチャイニーズ
ドラゴンクエスト
チョップリフター
キングスナイト
東海道五十三次
グラディウス
スカイキッド
バレーボール
涙の倉庫番

豪華2大ふろく

その1 スーパーマリオ2 最新必勝ガイド

こんなシールが欲しかった

その2 裏技シール


ヤラセロ
もう、じっとなんかしてられない。あの
ビクターから、ついにファミコンソフトが出る
らしい。しかもそれが、ただもんじゃない、どえらい
ソフトだって言うんだから、あァッ！ 早くヤリタイッ！
新しいファミコンソフト、ビクターから。
9月上旬発売予定
●サイマル・マルチ・スクリーン採用の3Dシューティング・ゲーム「スクランブル21」
●アクションゲームではあきたらない人の本格的熱中思考型ゲーム「バナナ」
●発売 ビクター音楽産業株式会社
〒150 東京都渋谷区神宮前4-26-18（原宿ピアザビル）
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

アイレムのファミリー コンピュータ™用ゲーム・カートリッジ

アイレム・パーティ irem



新発売!!

海底救助船

SQOON™

スクーン

1986年、オトト星人の地球侵略はすでに始まっていた。次々と海底に沈む都市、襲いかかる大津波。地球防衛軍も壊滅。地球を救えるのは海底救助船「スクーン」ただ一隻。オトト星人とその手先を倒し、海底ドームに捕われている人類を救出できるか!? 地球を人類の手に戻せるか!? 急げ「スクーン」! 魔の手は君のそばにも迫ってきている。



スクーン IF-04 希望小売価格 4,900円



発光ダイオード付 LED

好評発売中



ジッピーレース IF-01 希望小売価格 4,500円



10ヤード ファイト IF-02 希望小売価格 4,900円



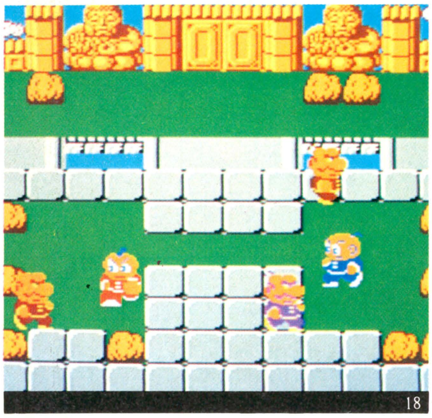
スペランカー IF-03 希望小売価格 4,900円

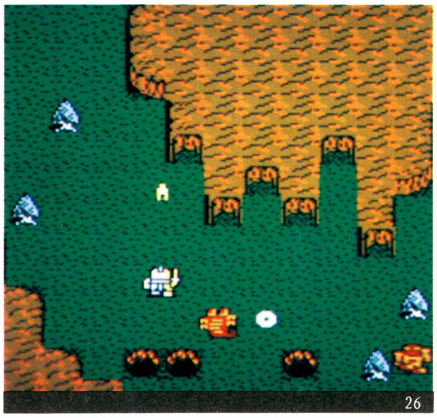
※開発の都合上、ゲーム内容を一部変更することがありますのでご了承ください。

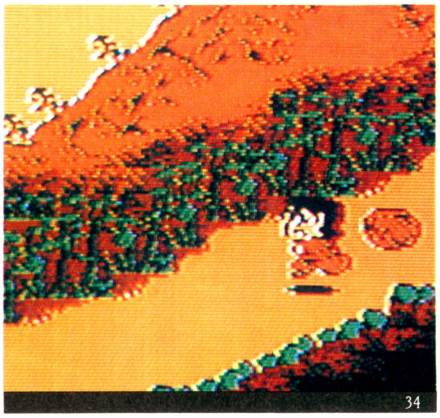
アイレム・パーティの住所・電話が変わりました。

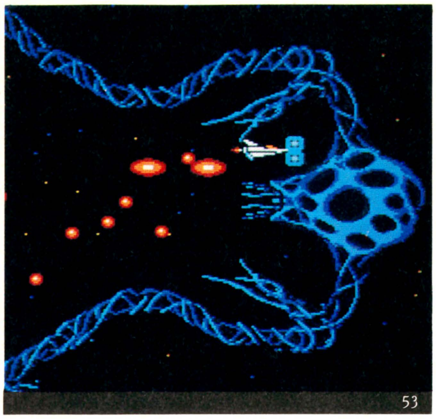
アイレム販売株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9　岡本興産ビル
☎06(534)1060 アイレム・パーティ係 ©IREM CORP.

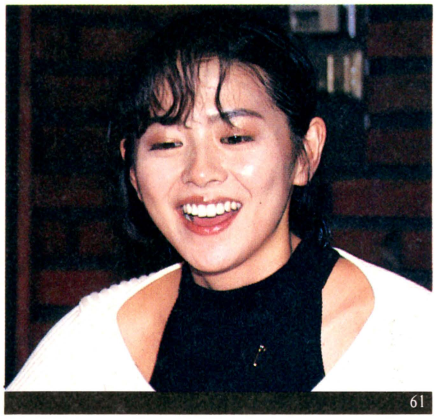
ファミコン通信
CONTENTS

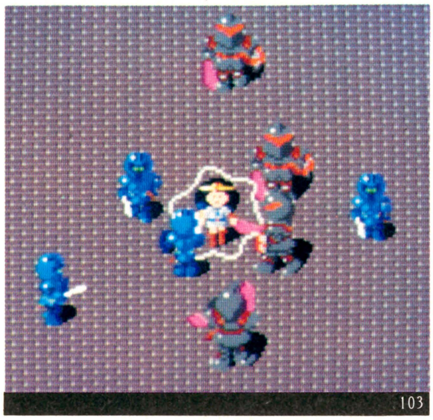

18


26


34


53


61


103

COVER デザイン/山田 康幸
イラスト/佐久間良一

発行所 株式会社アスキー 〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル ☎03-486-7111(代表)

ファミ通 TOP 30



大方の予想通り、今週の1位はやはりスーパーマリオ2が獲得したのだ。しかもその得票数は、今までの記録をかるくクリアー。初の9,000点代をマークしている。2位のドラゴンクエストも本当はすごい売れ行きなんだけど……。相手がマリオだとちと分が悪かったね。

1 スーパーマリオブラザーズ2

前々回ランク — 前回ランク —

任天堂
2,500円(ディスクカード)
9552



発売直後にいきなり1位も、前作のあの人気を考えれば、当然のことだけど……。それにしてもすごい勢いだね。またしばらくこのマリオブームが続くんだろうな。ところで、特別付録はもう読んだかな。マリオ2に関して徹底解析をしてるから、お楽しみに!!

2 ドラゴンクエスト

前々回ランク — 前回ランク —

エニックス
5,500円(カートリッジ)
6420



第2位も、これまた満を持して登場のドラゴンクエストだ。今、人気のRPGということで、発売前からかなり注目を浴びていただけに、さすがに出足は快調だぞ。本誌、同時進行連載RPG実況中継のコーナーで、必勝テクにまで切りこんでいるので参考にしてね。

3 スーパーマリオブラザーズ

前々回ランク 2 前回ランク 1

任天堂
2,500円(ディスクカード)
4,900円(カートリッジ)
1877



あいかわらず根強い人気で3位につけているスーパーマリオ。いまだに買う人がいるのが不思議な気もするんだけど。続編のマリオ2も出たことで、またこちらの人気も上がってくるのかな。ファミコンユーザーへの普及率100パーセントをめざし、がんばってね。

4 ゲゲゲの鬼太郎　妖怪大魔境

前々回ランク 1 前回ランク 2

バンダイ
4,900円(カートリッジ)
1089



マリオ2、ドラ・クエと、強力な新顔パワーに押され、惜しくも4位に後退した鬼太郎君。さすがの妖怪パワーもここまでか……。ところで、バンダイからはこの後もアニメキャラ路線のゲームを発売するとか。Zガンダム、ドラゴンボールもゲームになるんだってよ!!

5 謎の村雨城

前々回ランク 4 前回ランク 7

任天堂
2,600円(ディスクカード)
640



先週の7位から見事5位に返り咲き、大粋扱いに戻ったのは、謎の村雨城だ。マリオ2も発売され、ここにきて急にディスクシステムを買う人が増えているようで、この村雨城と同様、ゼルダの伝説の順位も上がってきている。この傾向はまだしばらく続きそうだな。

このTOP30は、以下の販売店のご協力により、ファミ通編集部が独自に作成したものです。
●協力店
伊勢丹百貨店(東京 新宿)、西武百貨店(東京 池袋)、博品館トイパーク(東京 銀座)、キディランド(大阪 梅田)、近鉄百貨店(大阪 阿倍野)

●7月4日付

前々回	前回	今回	ソフト名	メーカー名	価格(メディア)	ジャンル
9	8	6	ゼルダの伝説	任天堂	2,600円(ディスクカード)	ロールプレイング、アクション
8	3	7	グラディウス	コナミ	4,900円(カートリッジ)	アクション
12	9	8	ポートピア連続殺人事件	エニックス	5,500円(カートリッジ)	ロールプレイング
5	4	9	影の伝説	タイトー	4,900円(カートリッジ)	アクション
6	5	10	アトランチスの謎	サン電子	4,900円(カートリッジ)	アクション
3	6	11	マイティボンジャック	テクモ	4,980円(カートリッジ)	アクション
10	11	12	グーニーズ	コナミ	4,900円(カートリッジ)	アクション
7	10	13	忍者ハットリくん	ハドソン	4,900円(カートリッジ)	アクション
ー	ー	14	B-ウイング	データイースト	4,900円(カートリッジ)	アクション
16	21	15	ベースボール	任天堂	2,500円(ディスクカード) 4,500円(カートリッジ)	スポーツ
23	16	16	オバケのQ太郎 ワンワンパニック	バンダイ	4,900円(カートリッジ)	アクション
21	19	17	4人打ち麻雀	任天堂	4,900円(カートリッジ)	テーブルゲーム
17	12	18	ツインビー	コナミ	4,900円(カートリッジ)	アクション
20	13	19	ゴルフ	任天堂	2,500円(ディスクカード) 4,500円(カートリッジ)	シミュレーション
19	15	20	麻雀	任天堂	2,500円(ディスクカード) 4,500円(カートリッジ)	テーブルゲーム

●7月4日付

前々回	前回	今回	ソフト名	メーカー名	価格
11	14	21	SPY vs SPY	ケムコ	4,900円
24	26	22	サッカー	任天堂	2,500円(D) 4,500円(C)
ー	ー	23	本将棋	セタ	4,500円
18	20	24	テニス	任天堂	2,500円(D) 4,500円(C)
14	25	25	タッグチームプロレスリング	ナムコ	4,900円
ー	ー	26	バードウィーク	東芝EMI	4,900円
ー	ー	27	けいさんゲーム	東京書籍	4,900円
26	23	28	ボンバーマン	ハドソン	4,900円
25	29	29	スパルタンX	任天堂	4,900円
ー	ー	30	パチコン	東芝EMI	4,900円

アクション　アドベンチャー　ロールプレイング　シミュレーション　テーブルゲーム　パズル　教育　スポーツ

※(C)はカートリッジ、(D)はディスクカードのソフトです。

読者が選ぶTOP20

今週もトップはグーニーズ。これで3週連続だね。2位との差も600点近くあるし、こりゃ当分安心だ、と思ったら大間違い。20位を見てごらん。なんともうドラゴンクエストが入ってきてるんですねぇ。発売直後ということで、実質このコーナーにはがきが来はじめたのはほんの3日前。で、これでしょ。こりゃあ、不気味だね。上位では、同じコナミのグラディウスが健闘してるし、うかうかしているとあぶないかもね。ところでこのコーナーでは、読者のみんなからの投票を待ってます。アンケートはがきの1番下に、好きなソフト名を書く場所があるから、これを使って投票してね。

●7月4日付

前回	ランク	今回	ソフト名	メーカー名	得票数
1		1	グーニーズ	コナミ	3895
2		2	ゼルダの伝説	任天堂	3304
3	↑	3	グラディウス	コナミ	3002
4		4	ゲゲゲの鬼太郎妖怪大魔境	バンダイ	2791
5		5	ツインビー	コナミ	2055
7	↑	6	スーパーマリオブラザーズ	任天堂	2008
6		7	忍者ハットリくん	ハドソン	1962
8		8	ディグダグII	ナムコ	1297
9		9	謎の村雨城	任天堂	1128
10		10	影の伝説	タイトー	951
11		11	マイティボンジャック	テクモ	918
12		12	アトランチスの謎	サン電子	881
14		13	SPY vs SPY	ケムコ	788
13		14	ハイドライドスペシャル	東芝EMI	778
15		15	ポートピア殺人事件	エニックス	753
16		16	タッグチームプロレスリング	ナムコ	748
17		17	アーガス	ジャレコ	711
18		18	ソンソン	カプコン	706
19		19	オバケのQ太郎 ワンワンパニック	バンダイ	682
—	↑	20	ドラゴンクエスト	エニックス	654

ディスクライターTOP10

予想通りというか、お見事というか。今週は初登場ながら、やっぱりマリオ2が1位になったのだ。全体的に得点がアップしてるでしょ。これねー、マリオ2を買った人がその場で他のソフトをコピーしていったからなんだって。いやはやなんとも、マリオ2の偉大さには感心。来週もきっと……。

●7月4日付

前回	ランク	今回	ソフト名	メーカー名	得点数
—		1	スーパーマリオブラザーズ2	任天堂	2481
1		2	スーパーマリオブラザーズ	任天堂	581
3		3	ゴルフ	任天堂	311
7		4	テニス	任天堂	309
5		5	ベースボール	任天堂	301
2		6	謎の村雨城	任天堂	298
4		7	ゼルダの伝説	任天堂	279
8		8	サッカー	任天堂	268
6		9	麻雀	任天堂	259
—		10	—	—	—

●協力店
伊勢丹百貨店(東京 新宿)、西武百貨店(東京 池袋)、博品館トイパーク(東京 銀座)、キディランド(大阪 梅田)、近鉄百貨店(大阪 阿部野)

●7月4日付

U.S.A. TOP 10

ランク 前回	今回	ソフト名	価格	ジャンル
2	1	スパルタンX(KUNG FU)	$24.95	
1	2	スーパーマリオブラザーズ(SUPER MARIO BROS)	$24.95	
3	3	エキサイトバイク(EXCITEBIKE)	$29.95	
—	4	ホーガンズアレイ(HOGAN'S ALLEY)	$24.95	
—	5	ワイルドガンマン(WILD GUNMAN)	$24.95	
4	6	ベースボール(BASEBALL)	$24.95	
7	7	10ヤードファイト(10-YARD FIGHT)	$24.95	
10	8	ピンボール(PINBALL)	$24.95	
5	9	ゴルフ(GOLF)	$24.95	
9	10	レッキングクルー(WRECKING CREW)	$29.95	

●協力店　F.A.O. SCHWARZ



ハーイ　トムです。みなさん調子はゲンキですか？　さて、今月のランキングなんですけど、ついにスパルタンXがスーパーマリオを抜いちゃいました。そんなに差はないんだけど、とにかく今週はスパルタンXの勝ち、ってなトコですね。それと4位、5位に入ってる2本のソフトは光線銃専用のソフトです。ご存知のように、アメリカ版ファミコンには光線銃がついているから、このへんも売れてるんだと思います。じゃまた。

海外特派員レポート

★FROM NEWYORK

〝ニンテンドー・エンターテイメント・システム〟,アメリカ版ファミコンについてのお話。今回は、付属品のロボットと光線銃についてレポートしよう。まずはロボットからいくよ。

正式には、ロボティック・オペレイティング・バディ(R.O.B.)なんていう難しい名前はつけられているけど、よーするにロボットだ。写真を見てもわかるように、スタイルはスッキリときれいにまとまっていて、日本のにくらべてやっぱりこっちの方が数段カッコイイ。このロボットといっしょに、ジャイロメイトというゲームがついているけど、内容は日本のものとまったく同じ。コマをくるくる回すヤツだよね。



↑R.O.B.と呼ばれるアメリカのロボット。ジャイロセット一式がそろっている。色がなかなかシブいじゃん。

続いて光線銃。これも正式には、ライトセンシング・ビデオガンというややこしい名前がついている。でも、通称ザッパーと呼んでいるみたいだ。スタイルはというと、やっぱり……。どうしてこうアメリカのやつはカッコイイんだろう。いかにも光線銃ってカンジでしょ。なやんじゃうよねー。

このザッパーを使って遊ぶために、ダックハントのカートリッジもセットになってついている。ちなみに、日本の光線銃にはついていた腰にまくホルダーは、アメリカのザッパーにはありませんでした。

そんなわけで、3号にわたって紹介してきた〝ニンテンドー・エンターテイメント・システム〟についてのお話は、いちおう今回で終わります。ホントはもっと大きな写真でくわーしく説明したかったんだけど、また今度機会があったらやりましょーね。



↑ザッパー。えっー、これがあの光線銃なのっ？信じられませんねぇ。

おっと忘れてた。この〝ニンテンドー・エンターテイメント・システム〟のアメリカでのお値段はハウマッチ!?　1ドルは170円として計算してください……正解は159ドル！　だいたい27,000円といったとこかな。ロボットと光線銃、そしてカートリッジが2本もついてこのお値段だから、けっこうお安いんじゃないかな。ゲームもそろってるし、アメリカで売れないハズがない、ね。

といったところで、次号のこのコーナーでは気になるアメリカの評判をお伝えしちゃおう。

SOFTWARE REVIEW

このソフトの面白さは？　問題点は？　独自の視点で鋭く迫るソフト批評です。

ゲエセン上野の幕の内ピカデリー

魔界村

MAKAIMURA

つ、ついに出たぞ(ああ、なんとおざなりなフレーズだろう……)!!　ファン待望の『魔界村』の登場だ。ゲームセンターで最終面まで行けなかったキミもボクも、家で心ゆくまでプレイできるのだ。当分、眠れないぜ。

●B級ホラー映画風アドベンチャーアクション

私はホラー映画が嫌いだ

のっけから恐縮ですが、私はホラーものが嫌いだ。あの、脳ずいがベチャベチャっとしているのとか、内臓がブチョブチョっとしているのとか、気色悪いやつがいっぱい出てくるのなど、みーんなイヤなのだ。なぜなら気持ち悪いからである。思わず目をそらしてしまったりする。

同じ理由から、車にひかれた猫や犬の死がいも、まともには見られない。

だからといって、ホラーものがすべてイヤだというわけではない。よーするに気持ち悪いのがイヤなだけなのだ。その証拠に『物体X』は見られないが、『フランケンシュタイン』なら見られる。ゲームも同じだ。『バ○デューク』はやらないけど『魔界村』はやる。

最近のホラーブームのおかげで、なんだかよくわからないどーでもいいようなB級ホラー映画がどんどんビデオで出ている。私の友人がやたら詳しいんだよね。『血まみれ農夫の侵略』とか『ミミズバーガー』とかね。あ、『ミミズバーガー』は本物のミミズ食うからマジで気持ち悪いな。で、B級って、見ててもあまりオドロオドロしくなくて、サラッとしてるんだな。作ってる人は真面目なのかもしれないけど……。

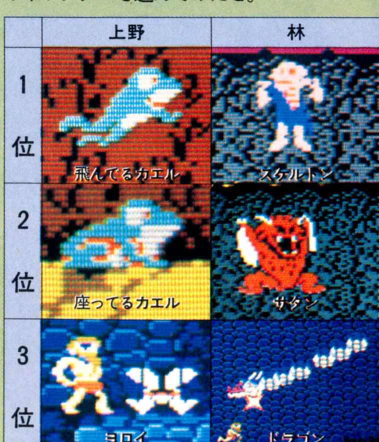
結局、私はなにがいいたいのかというと『魔界村』なのだ。しかし、べつに『魔界村』がB級だといっているわけではない。タイトルの『魔界村』というオドロオドロしさとはうらはらにゲーム内容はサラッとしていて、ゲテモノ嫌いの私としては非常に好感が持てるということがいいたかったのだ。

前述の『バラ○ューク』。ちなみにこれはアーケード版しか(まだ)出てないけど、このゲームは好きじゃないんだな。心臓に悪い。と、このままいくと、『○ラデューク』の話になってしまいそうなので、『魔界村』に戻そう。

今、私はサンプル版をプレイしながらこの原稿を書いているのだが、ムチャクチャ難しい。メーカーさんの話だと、出荷バージョンは若干やさしくなるということ。そうでなきゃできねーよ、あんな難しいの。今回このへんに散らばっている画面写真群も、ファミ通ゲーマー軍団

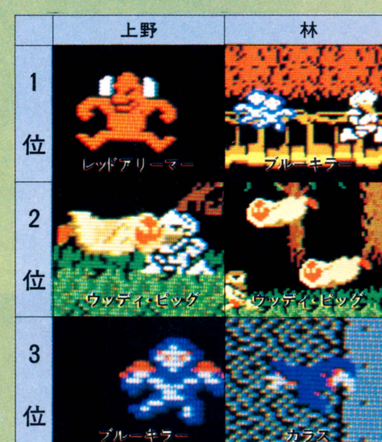
ゲエセン上野と林団長の キャラクターベスト3

『魔界村』のキャラクターは様々。というわけで、テストプレイヤー林団長と私で、好きなキャラクターを選んでみたぜ。



ゲエセン上野と林団長の キャラクターワースト3

ほんとはこっちが本命だったんだよね。まったく『魔界村』には頭にくるやつばっかり出てくるから腹がたつ。みんな死んじゃえ！





魔界村のナゾたち

『魔界村』はキャラも多いがナゾも多い。ここでは、私が〝ふに落ちないっ!!〟と感じたものを抜すいしてお届けしよう。

1 なぜ墓場でパンツ1ちょうでいるのか!



タジリプロは言った。KYON²も言った。「なぜパンツ１ちょでいるのか」と。理由は開発者しか知らない。

2 なぜこれがキアイなのか!?



どこから見てもキアイには見えない。団長はタ○だと言うし、私は気分が悪いのだと思う。一体なんなのだ？

3 面クリ時、何もしないのにカブトがぬげる!



アーサーは何者なのだろう。面クリ時に手を使わずにカブトをぬげるとは。それに、ぬいだカブトはどこに？

本日のお買得品 20円引き

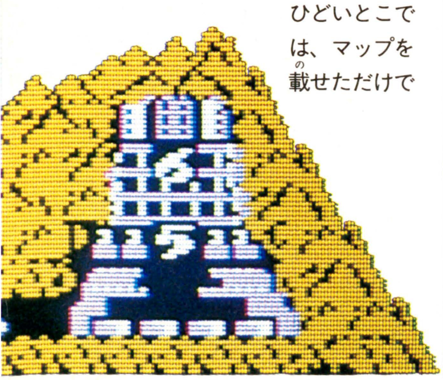
ここで、このように、飛び道具を投げていると、品物がたくさん手に入る。ただし、これはサンプル版。実際はどうかな？



団長の林クンの協力をを得て撮影したものたちなのだ。彼はここ１週間ほど、編集者のイトーさんやタカハシさんのイジメに耐えつつ『魔界村』２周の旅に挑戦しつづけている。一時はノイローゼになってしまったほどだ。あまり、人のせいにもできない私ですがね。

ところで、サンプル版で思い出したけど、カプコンさんて、いいメーカーですよ。これはおせじでもなんでもなくて、ほんとにそー思う。

近頃のゲームメーカーさんは、みんなぜかカタクナで、発売前にカートリッジを貸してくれなかったり、取材を一切禁止したり、ひどいとこでは、マップを載せただけで



苦情をいってきてくださるメーカーさんもある始末なのだ(べつに私がとやかくいっても関係ないな。みんな好きなよーにやればいいんじゃない？　私がそーゆー主義だから)。

昔はこんなじゃなかったんだけどねー。

まあ、今のファミコン戦国時代の現象としては否定しがたいものがあるとは思うし、出版社だって、モラルを完全に無視している部分がなきにしもあらずだし、しょうがないのかなあ。

でも、客観的に考えてみても、紙媒体を味方にするってのは正しいと思う。テレビなんかでＣＦをたくさん流したって、見てる人は限られているわけだし、見ようと思って見れるものでもない。その点、紙媒体(雑誌など)なんかだと、いつまでもとっておけるし、友だちとの貸し借りなんかで売れ部数の何倍かの人が読むわけだ。

おっと、なんか小むずかしい話をしちまったぜ、ガラにもない。

とにかく、こういう状況の中で、サンプルＲＯＭを借してくれるカプコンさんはじめ、数社のメーカーさんというのは、我々、こーゆう本を作る側からすれば、神さま仏さまクラスのメーカーさんであるわけなのですよ。

全然『魔界村』の話になってないなあ。困ったなあ。ま、この本が出るころにはとっくに発売されているから、もう、みんな遊んでいるだろう。もしかしたら全面クリアーした人もいるかもしれない。ちなみに、今、私はたまーに２面に行ける程度。だから、あまり偉そうなことがいえないんだな。はずかしーぜ。でも、君たちは市販ROM、私はサンプルROMだぜ！　サンプルROMは難しーんだ。だから私が２面しかいけなくっても笑っちゃだめだぜ。

くそーっ！　こうなったら、私はカートリッジ買うぜ！　全面クリアーしてやる！　(団長は絶対買わないといっていた。そりゃ朝から晩まで毎日やらされりゃイヤになるのもわかる)

■評/ゲヱセン上野(日本一の季節編集者)

■(株)カプコン
■5,500円(カートリッジ)

今号の一句

コンティニューあっても私にゃ意味がない

安堂

「魔界村」地方の
ソフト天気予報

項目 ＼ 予報官	東府屋ファミ坊	水野店長	ゲヱセン上野	アルト鈴木	ガビン伊藤
明かるさ	☃	☁	☃	☃	☁
マニア性	☀	☁	☀	☀	☀
印象	☁	☀	⛅	☔	☀
奥行き	☁	☀	⛅	☔	⛅
総合	☁	⛅	⛅	☔	☀

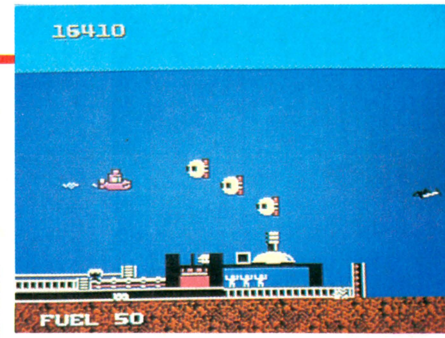
※評価は ☀ ⛅ ☁ ☔ ☃ の５段階に分かれています。

なんて心暖まるお話なんだ(号泣)

スクーン TM

■ほのぼの潜水艦シューティング

かんばつの危機にさらされたオトト星人たちは、迷惑なことに地球を安住の地として選びだし、8つの都市を海底に沈めてしまった。そして、さらに迷惑なことに、1万人の地球人をエサとして海底ドームに監禁しているのだ。救出できるのは、君の操る海底救助艇スクーンだけ。まったく迷惑な話だが、みんなのためだ。しかたがない、ガンバロー!

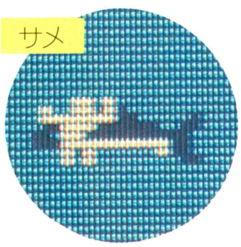


これが通常の画面です。バイオ魚介類軍団とよばれる、イカ、アンコウ、バカメなどを打ち負かしつつ人々を助けまくる、ま、普通の横スクロールシューティングゲームです。

みなさん、こんにちは。おにぎりが好きで好きでたまらない伊藤です。いやぁ、第2号では馬鹿馬鹿しいレビューを書いてしまいまして、ほんとにどーもあいすいませんでした。あんときはカレーがどうしても食べたかったんでね、あんな内容になっちゃったんですよ。ほんとになさけないお話で。でもね、今日はおにぎりが食べたいだけで、カレーなんかこれぽっちも食べたくないですから、安心して読んでください。

さて、今月のお題はアイレムの『スクーン』という潜水艦アクション。オトト星人にエサとして海底ドームに監禁されている1万人の人々を、海底救助艇スクーンをつかって助けだすってえのが目的なんです。が、このオトト星人て奴がなかなかのくせ者。バイオ魚介類を操って邪魔するもんだから、うまくいく救出作業もうまくいかない。ほんとに困ったもんですよ。

サメ



サメはカマボコの材料だ。カマボコは小田原の名物で、わさび醤油がよくあう。ところでこの人はカマボコに食べられている。

それにしても、つかまった地球人が1万人でよかったよかった。スクーンは1回に9人しか救助できないですからね。ま、1日に100回ほど救出作業をするとして900人。11日とちょっとで、作業完了ってなわけだ。

このくらいなら、なんとなくできそうな気がしますな。

これが、沈められた8都市の人々全員がつかまっていたら大変ですよ。えーと、北極はまあ、いいとして、イギリスの人口がだいたい5600万人で、ニューヨークが800万人。ハワイが90万人で、ギリシャが900万。それにエジプトが3700万人で、インドが6億人、中国が

都市

ニューヨーク



誰でも知ってるとは思うが、ニューヨークの地下鉄料金は夜になると高くなる。昼間のうちトークンを買おう。

ハワイ



誰でも知ってるとは思うが、ハワイでは歯医者がもうからない。だってみんな歯はいーってね。ダ、ダジャレだ。

中国



誰でも知ってるとは思うが、中国の呼びこみは「シェンエーン」ではなく「ミルダケ、ミルダケ」である。

インド



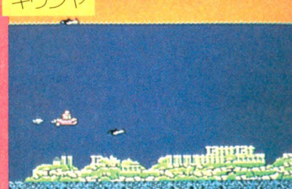
誰でも知ってるとは思うが、インド人は全員ヨガをやっているので、誰でも自由に空が飛べるのである。

エジプト



誰でも知ってるとは思うが、エジプトの自動車免許の試験は、車を前と後ろに動かせれば合格できるのだ。

ギリシャ



誰でも知ってるとは思うが、ギリシャ料理で一番おいしいのは、タコの天ぷらである。あれはうまい。

イギリス



誰でも知ってるとは思うが、イギリスの便所は、家庭だろうがパブだろうが駅だろうが、ぜーんぶ汚ないのだ。

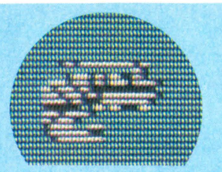
北極

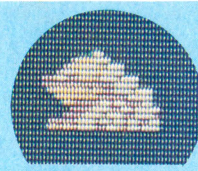


誰でも知ってるとは思うが、北極はなかなか寒い。行くときはカーディガンなど着て、風邪をひかないように。

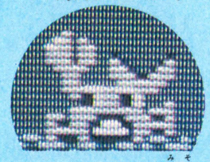
水族館

スクーンのバイオ魚介類を見ていると、つい本物が見たくなるよね。もちろんですとも。そうですか。それじゃあ、しかたないから水族館の情報を教えてあげましょう。①池袋のサンシャイン水族館は、ラッコで有名だけど、ガーデンイールもかわいいぜ。②吉祥寺の井の頭水族館では、フナやメダカがエラソーにならんでいて気持ちいい。③東京の人には知られていないが、東京タワーにも水族館があるのである。いつも空いているので狙い目だ。


エビである。サッとゆでて食べたいものだ。

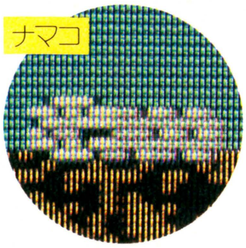

カエルだ。ものによっては鳥肉よりうまい。


アンコウ。私は煮て食べるのが好きだ。


カニさん。やはり味噌の部分に魅かれる。



黒髪の人魚である。乳首をピンク色の１ドットで表現しているとこが好きだ。マユ毛が薄いのは、むかし不良だったせいか。



ナマコってさ、踏んずけるとグニュッとして気持ち悪いんだよね。グアムにいっぱいいるんだ、これが。行ったことないけどさ。

7億5000万人。あわせて14億6090万人だ。これを助けるためには、１日900人として、162万日かかる。162万日っていうと約4500年だぞ。そんなに待ったらおなか減って死んじゃうよな。うーん、おにぎり食べたい。

だけど考えてみれば、つかまってる１万人以外の、14億6089万人の人々はどうしちゃったんでしょう。死んじゃったんですかね。けっこうハワイの人なんか、泳ぎが得意だから助かってるんじゃないですか。あんな風に海にかこまれて暮らしてたら、ほとんど半魚人みたいなもんだからな。それにくらべてエジプト人は、なんか泳ぎが下手そうなんだよね。ヒゲも濃いしさ。死んじゃった可能性が高い。中国はね、人から聞いた話なんだけど、すごくかわいらしい女の子でも、平気でペッペペッペ、道にタンツバをはくらしいよ。あのタンツバっていうのはいやだね〜。なんか黄色くてヌルヌルしててさ、気持ち悪いじゃん。あー、いやだ。あと気持ち悪いのはね、カマドウマ。田舎の便所なんかにいるやつ。急にでてくるんだよな。ビックリしちゃうよ。いやですね。ま、そういうわけだから、なんだかよくわからないけど、みんな死んじゃったんだよ。残念ですね。

うっ！　痛い！　イタタタタタ、うう〜(額に汗)、良心が痛い。「くだらないこと書いてないで、まじめに紹介しろ！」と良心が叫んでおります。うるさいなー、いいだろう？　私の良心はほんとうにうるさいんですよ。こないだも酔っぱらって一晩中歌いっぱなし。頭にきてきつく叱ったら「傷ついた」なんて泣いちゃってね、私も良心が傷つきましたよ。なーんて、くだらないこと書いてないで、まじめにやりましょう。

まず、『スクーンはグラフィックがすごくよくできてて感心感心。エビやアンコウ、イカなんて、ちょっとマヌケなかんじでかわいくて、しかもおいしそうで私は好きですね。それとカニだね。カニのくせにカニ目じゃなくて奥目なのが気になるけど、愛らしいですな。しかもうまそうだしさ。イキがよくってスシのネタにもってこいって気がしますねえ。ここで一気にスシの話にはいりたいところですけど、グッとこらえて話をすすめましょう。

えーと、『スクーン』はグラフィックがよくできてるって話でしたね。そうなんです、すごくかわいいですよね。だけどゲーム自体は、他のゲームをいろいろやったことのある目でみると、ちょっと単調かなって気がしないでもありません。バイオ魚介類の動きが“普通”なんですよね。グルグル回ったり、ピューッとまっすぐむかってきたりと、ごく“普通”なんですよ。それに、いわゆる安藤君(アンドアジェネシスのようなボス敵)がいないのも、ちょっときついような気がしてならないんですね。

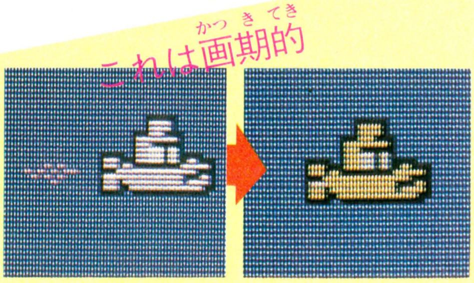


動物園の人気者。どこへ行っても歓迎されるし、ぬいぐるみなどで見ると実際かわいい。しかし目は恐ろしい、目は。

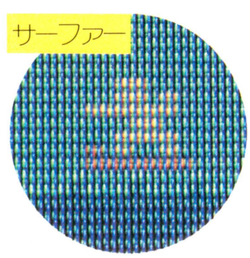
ファミコンの発売当初とかならまだしも、もうだいぶ目がなれてしまったユーザーの目には、あまり新鮮には映らないと思うな。どちらかというと初心者の人に、うっ、息が、はあはあはあ、あんまり真面目にやったん、はあはあ、で息がきれちまったぜ。はあはあはあ、ま、そういうわけでした。

■評/伊藤がびん(求職学生)

■アイレム
■4,900円(カートリッジ)



海底救助艇スクーンには、エネルギーがなくなってくると艇の色がピンクから黄色に変わってお知らせするという画期的メカが搭載されていたのだ。これでガス欠ももう怖くないぜ。



一般にサーハーと呼ばれるこの方々。健康的なのはいいが、砂でキンタマがじょりじょりしないのか気になるところである。

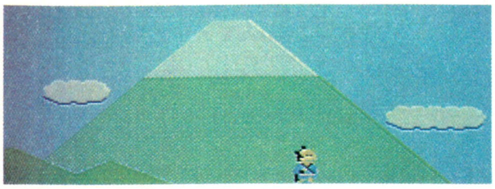
スクーン地方の ソフト天気予報

項目＼予報官	東府屋ファミコン	水野店長	ゲエセン上野	アルト鈴木	かびん伊藤
明かるさ	☀	⛅	⛅	☁	⛅
マニア性	☃	☃	⛅	☃	☔
印象	☔	⛅	☔	☔	☀
奥行き	☃	⛅	☁	☔	☔
総合	☔	⛅	☁	☁	☁

※評価は☀⛅☁☔☃の５段階に分かれています。

東海道五十三次

とうかいどうごじゅうさんつぎ
●サン電子　4,900円　7月3日発売



この本の発売日とめでたくも同時発売となった『東海道五十三次』。君はもう遊んだかな？　創刊号のキャラの紹介、2号での1～6面までのマップは見てくれたかな。ひきつづき7～10面のマップをどこよりも詳しく載せたから参考にしてくれ。リクエストがあればこの先も紹介する予定だ。

絵地図大

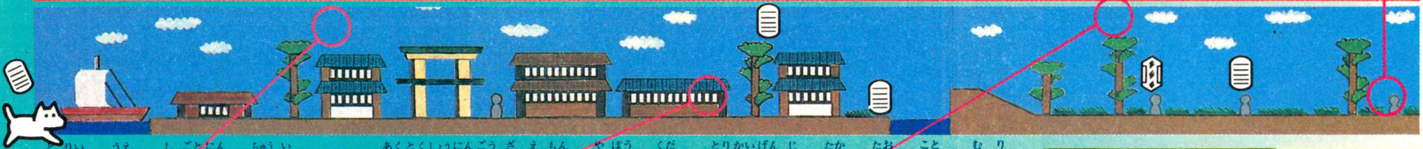
天ノ恵ミカ地ノ福カ点取地蔵！



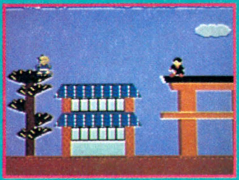
さあっ、まってました の点取り地蔵！　神様 おめぐみありがとう。

街道其ノ七　宮――→池鯉鮒　全伍里

この面はそんなにむずかしくない。ここでは、浮島を出して川を渡る方法を知ろう。

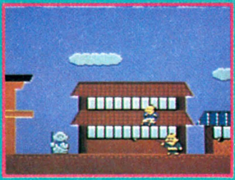


鳥居ノ上ノ仕事人ニ注意セヨ！



ここの仕事人は、手前の家の端から飛び出すようにして玉を投げろ。

悪徳商人剛左衛門ノ野望ヲ砕ケ



剛左衛門が出るので、地蔵のうしろあたりから玉を投げつづけよう。

鳥飼源司ノ鷹ヲ倒ス事ハ無理ダ



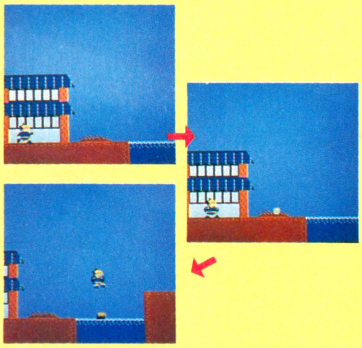
源司も、鳥に気をつけながら、手前の木から玉を投げながら飛べ。



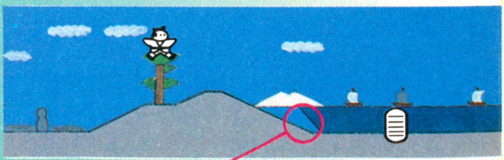
特別指南

浮島ヲ小判デ出セ

またまたやってきました特別指南。今回は渡れない川をどう渡るかだ。必要なのは小判1枚(川の手前にも1枚落ちてるぜ)。これを持って川のふちまでいくと、ホラ浮島がでてくるだろう。これの上に乗りながら渡ろう！



街道其ノ拾　白須賀―



宿敵天海八頭上飛越立場逆点術



天海が出るぞ。倒し方は前号の特別指南を参考にしてくれ。宿敵だ。

公開 その弐

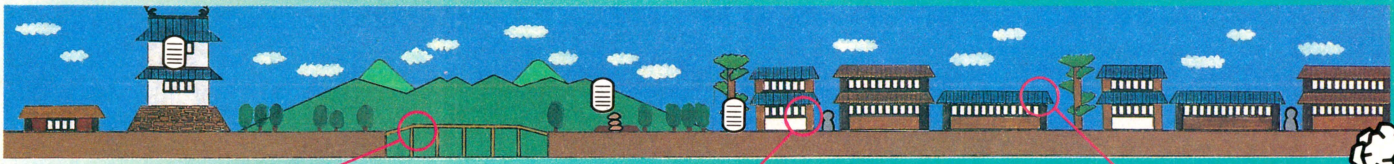
さて、この辺になると敵キャラが複数でくるので、アイテムは取られてもいいぐらいの覚悟で敵と戦わないと、すぐやられるぜ。マップを参考にアイテムを取れ。

注意記号 見方説明ノ巻

- 小判
- 手形
- おにぎり
- 犬
- 刀
- お札
- 1UP
- 岩

街道其ノ八 岡崎──→赤坂 全伍里

なんといってもいやなのが凧忍者。止め女には捕まるつもりで敵と戦うようにしよう。



男力女カ赤イ服ヲ着タ仕事人1



いつものおなじみ、仕事人1。もうカンタンにやっつけられるよな。

上ハ凧忍下ハ止メ女窮地主人公



上は凧忍者。下は止め女と難関だぜ。小判4枚さっさとくれてやれ。

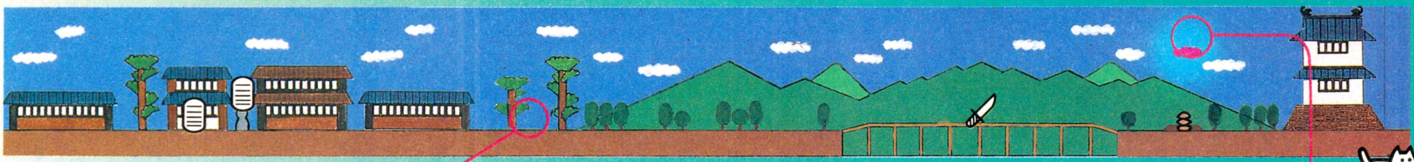
窮地ヨリ脱出セヨ地獄車ノ術ダ

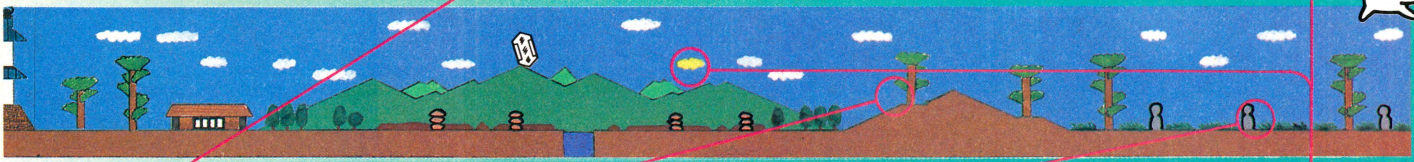


凧忍者、仕事人2、一刀の三者と対決。1人1人確実にやっつけろ。

街道其ノ九 御油──→二川 全拾壱里

この面はうまくすれば10万点や1万7,000点の得点が入る雲があるので高得点をねらえる。





止メ女剛左衛門ノ二重危険来ル



ここも止め女に小判をあげて、次に出現する剛左衛門にそなえよう。

一難去リ又一難盗賊三太二八刀



ひさびさに三太がでてくるぜ。刀はかならず事前に持ってるように。

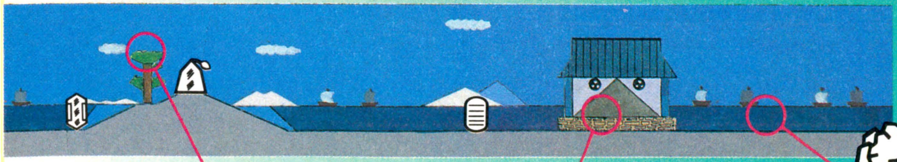
終点ノ目ノ前二剛左衛門ノ殺意



この剛左衛門をやっつければ、長旅も終わりだ。気合を入れろ！

──→舞坂 全伍里

短いわりには天海、源司、関所、剛左衛門と難点が多いから、出現場所をおぼえること。

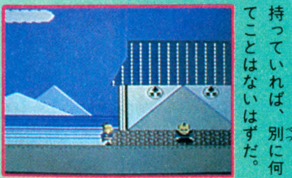


当タラズ触ラズ息ヲ殺シテ通レ



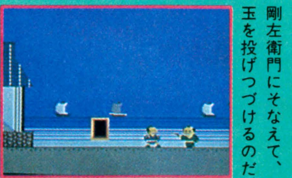
ここの源司は刺激しなければ何もしてこない。そっと下を通りぬけろ。

関所ダゾ手形カ賄賂デ通過セヨ



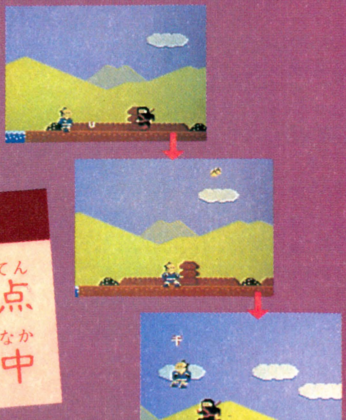
さあ関所だ。手形さえ持っていれば、別に何てことはないはずだ。

剛左衛門出現正面堂々ト戦エ！



関所を通ったらすぐに剛左衛門にそなえて、玉を投げつづけるのだ。

丸版（スクープ）
大量得点八雲ノ中



こいつはすごい！ 10万点と1万7,000点取れる雲を見つけたのだ。まずここにくる前にお札を3枚取って雲の上に乗れるようになっておこう。あとは、マップの色のちがう雲の上に乗れれば10万点、通過すれば1万7,000点だ！ 今回はかるく紹介するだけにするけど、次号の禁断の秘技にはくわしくのせるぜ！

ドラゴンクエスト 完結篇

●エニックス　5,500円　発売中

勇者がんまはついにローラ姫を助けだした！　残るは竜王を倒し平和を取りもどすんだぁ、なぁーんてカッコイイセリフも出てきちゃう。ドラマは今、感動のラストをむかえるのだ！　がんま鈴木とゲヱセン上野がおくる、「ドラゴンクエスト」完結篇なのでぇ ーす！

よくぞ無事にもどってきたな、わしは嬉しいぞ

とうとうローラ姫を助けだした僕がんま鈴木は、ゲヱセン上野と3人で竜王を倒しに魔の島へ向かったのだ。

(姫)「ローラ、ずっと捕われの身だったので、何だかやつれてしまいました」

(鈴)「いえそんなこたぁないと思いますよ、僕は」

(上)「ここで僕が、かえって太ったみたいですずとか言うと思ってんだろ！　そうはいかないぞ」

(鈴)「誰もそんなこと言ってないよ。姫が太ってて、重たいなんてさ」

(姫)「そんな、ひどい……」

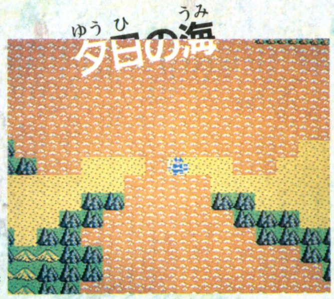
そんなこんなで、竜王の住む城へやってきた3人は2つの入り口で迷っちゃったね。

(上)「僕は右だと思うな。なんでかっつうと、右に入るには、奥の方までいかないといけないってとこで、ある人の意図を感じるからだ」

(鈴)「と、見せかけて左だな」

(姫)「と、見せかけて実は真んなかの階段なんですわ」

(鈴)(上)「おおっ！　本当だ」



にじのしずくを使うと、ここに橋ができるんだけど、海の色が変わるところがキレイなんだよ。

隠し階段からダンジョンに入ったわけなんだけど、迷路のようになっていて迷っちまったね。

(鈴)「おいおい、ここはどこなんだい!?」

(上)「地下2階だけどさ、休もうよ。つかれたよ」

(姫)「私も疲れました」

(鈴)「そうすっかな！　どっこいしょとっ。ありゃ？」

僕の座ったところに宝箱があった。中身は剣だった。

(鈴)「それにしてもこの剣、たぶんロトの剣だと思うんだけど、この箱の中によく入ってたもんだなあ」

(上)「こんな長いもんがよく入ってたね」

(姫)「でも、うれしい♡　これで竜王が倒せるかもしれませんもの」

これでロトの剣、ロトのよろい、水鏡のたては、みんなそろったね。姫を抱いたままなので、手がちょっとしびれてるけど、まあ仕方がないよな……。

(鈴)「とりあえず下へいこう。竜王はそこにいるはずだ」

(上)「なんか食べない？」

(鈴)「なんなんだ、いきなり」

(姫)「ここには何もありませんわ」

(上)「そんなこといったってさぁ……」

(鈴)「コケでも食っとれ！」

3人の声を聞いたのか、ストーンマンがやってきた。

(ス)「おいらは石でできてるけど、ゴールドマンより強いんだぞぉ」

(鈴)「ゴールドマンはきれいだったけど、石っつうのはね」

(上)「ださぁー」

(ス)「ふんっ、おまえらなんかにおいらの気持ちがわかってたまっか！　おいらだって昔はゴーレムの友だちで、いっしょに学校にかよってたんだぞ」

(鈴)「そんなのしるかっつうの」

(姫)「さっそくロトの剣を使ってみましょう」

呪文の有効な使い方

呪文	有効な使い方
ホイミ	薬草やベホイミの呪文を覚えたりすると、わりに忘れがちになってしまう呪文だが、竜王との戦いの前に必要なんだな。最高ヒットポイントまで回復させておくには一番の呪文だ。
ギラ	メタルスライムを倒すと、経験値がたくさん得られるっていうのは知ってると思う。だけどすぐ逃げられる場合が多いのだ！　そんなときに便利なのが、ギラの呪文なんだっ！
ラリホー	ずいぶん利用価値のある呪文で、呪文を使ってくる敵にはとっても有効なんだ。スターキメラなんかは、眠らしてからの方が楽に倒すことができるから多用したらいいね。
レミーラ	この呪文の場合、時間がたつとだんだん見える広さが小さくなってしまうから、マップの確認なんかをするときはポーズをかけてからにしよう。ムダなマジックポイントを使うな。
マホトーン	ゲーム中一番多く使う必要があるかもしれない呪文だ。ラリホーで眠らされる可能性がある敵には、この呪文を使うのがベストだ。強い敵のみに使った方がいいな。
リレミト	洞窟の中で無理をして、お金をかせごうってときにはギリギリまでかせいで、こいつで一気に地上に出るパターン。最高だね。あまり利用価値がある呪文とは、いえないね。
ルーラ	リレミトを使って、お金をかせいだ後に地上にもどってきたら、ルーラでお城にもどる。他には、地上で遠くで戦いまくったときに使えるね。キメラの翼を買う必要がなくなるよ。
トヘロス	竜王のお城に戦いにいくときに使うと便利だ。途中で万が一大きなダメージを受ける事もあるし、いちいち弱い敵と戦っていたらイライラしてきちゃうからな。
ベホイミ	強い敵との戦いのとき、攻撃してはベホイミ、のパターンが一番いいぞ。竜王なんかは、ヒットポイントが48以上あったら攻撃！　以下ならベホイミのパターンだ。
ベギラマ	マジックパワーに余裕があって、さらに敵のヒットポイントが大きい場合なんかは使うといいのだ。普通のときは特別に必要はない呪文だが、いざってときに役立つぞ。

(鈴)「ロトの剣っ!!」
(ス)「ウゲゲゲッ！ 1体が2体、2体が4体……やられたぁ」
バラッ（ストーンマンの崩れた音）。
(上)「スゴイね」
(姫)「すてき……」
それからずいぶん下におりて、地下7階くらいに地下の街があった。いろんなやつがいっぱいうろうろしているのだ。
(姫)「竜王はどこにいるのでしょう？」
(竜)「ここだよーんのよーん」
(鈴)「かるいやつだなぁ」
(竜)「ついにここまできたな。並ではわしに勝てんぞ！」
(上)「僕は大盛りにお新香だから……」
(鈴)「これでもくらえっ!! ロトの剣っ!!」
(竜)「や、やられたぁー!!」
(鈴)「もう一度、ロトの剣っ！」
(竜)「グオォォォォ……」
ついに勇者がんまは竜王を倒したのだった。そしてローラ姫を連れて、ラダトームのお城へ向かった。
(上)「やったねがんま、がんまバンザイ！」
(姫)「がんまさまはこれからどうなさるの」
(鈴)「僕には夢があるんです。いつかきっと年収1千万のサラリーマンになってやるんだ。もちろんテニスにゴルフも習って、車は2台は欲しいな。んーとそれから……」
(姫)「このローラを、がんまさまの妻にしてはいただけないのですか？」
(鈴)「うっ!!……」
(姫)「ローラは、がんまさまをおしたい申しております。ぽっ」
ヒーローってのは、たいがいこうなっちゃうんだ。だから、いやだったんだよな。
それにしても、なかなか充実した旅だった。せっかくアレフガルドの地形もおぼえたことだし、もう一度、竜王倒しの旅に出てみっかな。よし、今度は武器を買わず、ローラ姫も助けないで、挑戦してやるぜっ!! 目標20時間だっ!!
■実況:がんま鈴木、脇役:ゲエセン上野



竜王を倒し、めでたくお城の王様のところへ帰るとローラ姫がまってるのだ。幸せ者っ！



アレフガルドの敵たち大データ

「ドラゴンクエスト」の敵全データをここに大公開だ！ この表を見て、戦い方を研究してみてほしいね。くれるお金で、戦う相手を選んでもいいし、ヒットポイントで引きぎわを知るのもいい。それぞれに参考にして遊んでくれ。

モンスター名	あらわれる場所	強さ（ヒットポイント）	得られる経験値	くれるお金（ゴールド）
スライム	ラダトーム平野ほか	3	1	1
スライムベス	ラダトーム平野ほか	4	1	2
ドラキー	ラダトーム平野ほか	6	2	2
ゴースト	ラダトーム平野ほか	7	3	4
魔法つかい	ラダトーム平野ほか	約 11	4	9
メイジドラキー	ガライヤ半島ほか	約 15	5	約 9
おおさそり	ドムドラ砂漠ほか	約 19	6	約 13
メーダ	ガライの墓ほか	約 20	7	約 13
メトロゴースト	ガライの墓、岩山の洞くつ	約 29	8	約 17
ドロル	ガライの墓、岩山の洞くつ	約 27	10	約 20
がいこつ	ガライの墓、岩山の洞くつ	約 27	11	約 20
まどうし	ドムドラ、リムルダール島	約 26	13	約 28
てつのさそり	ドムドラ、リムルダール島	約 20	14	約 30
リカント	ドムドラ、リムルダール島	約 35	16	約 35
しりょう	ドムドラ、リムルダール島	約 36	17	約 50
ヘルゴースト	ガライの墓、岩山の洞くつ	約 38	18	約 55
メーダロード	ガライの墓、岩山の洞くつ	約 33	20	約 65
リカントマムル	ドムドラ、リムルダール島	約 35	20	約 70
ドロルメイジ	ガライの墓、岩山の洞くつ	約 35	22	約 80
キメラ	ドムドラ、リムルダール島	約 37	24	約 90
ゴールドマン	ドムドラ、リムルダール島	約 42	6	約180
しのさそり	ドムドラ砂漠、メルキド高原	約 43	26	約 84
メタルスライム	ドムドラ砂漠	約 4	115	約 5
しりょうのきし	ドムドラ、リムルダール島	約 43	28	約110
よろいのきし	ドムドラ、リムルダール島	約 52	33	約120
メイジキメラ	ドムドラ、リムルダール島	約 52	34	約130
ゴーレム	メルキドの町のいりぐち	約 65	5	約 8
かげのきし	ドムドラ、リムルダール島	約 43	37	約130
キラーリカント	ドムドラ、リムルダール島	約 57	40	約135
スターキメラ	ドムドラ、リムルダール島	約 54	43	約150
ドラゴン	沼地の洞くつ、竜王の城	約 86	45	約150
だいまどう	リムルダール島、竜王の城	約 71	50	約150
あくまのきし	竜王の城	?	?	?
キースドラゴン	竜王の城（B2Fより下）	?	?	?
ストーンマン	竜王の城（B2Fより下）	?	?	?
しにがみのきし	竜王の城（B5Fより下）	?	?	?
りゅうおう	竜王の城B7F	?	?	?
?	?	?	?	?

お詫び 本誌2号『ドラゴンクエスト全マップ公開』について、作者、堀井雄二氏の公認とありましたが、氏の公認をうけたのは、名前の秘密についてのコラムであり、『マップ公開』は本誌編集部の独自の判断であったことをお詫びします。

スカイキッド

©(株)ナムコ

●(株)ナムコ 3,900円 8月下旬発売予定

夏休みにあわせて、たてつづけに発売されるナムコット・シリーズ。その第3弾は大空中冒険ゲーム、スカイキッドなのだ。業務用ゲームからの移植で、各地のゲーセンの人気投票では何度も1位に輝いたことがあるんだって。おまけにファミコン版のオリジナルキャラもいっぱいいるとか。はっきりいってこの夏、大注目してほしいゲームだ。

この夏、話題集中! ナムコの新作は大空中冒険なのだ!!

ボクは空の子ゲンキッ子



♬タリラリポヨ〜ン、のコミカルなリズムにのって、さあゲームスタートだ。準備OK。発進ッ!!



ひょーきんな自由の女神。そばを通って○×☺□△すると……。この遊び心がたまらなくいいのだ!!



画面内に登場するさまざまなキャラには、楽しい仕掛けがいっぱい隠されている。ねっ、お月さま!!

宙返りはお得意さ!!





あるキャラのいるところで宙返りをすると……ほぉら、ここではマネキ猫が登場した。とってもカワイイのだ。パックマン君の看板からは、カッコいい勲章が出現したのだ。こんなのがまだまだいっぱいあるんだぜっ!!



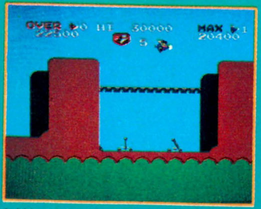
くるりくるりの宙返り。応援に駆けつけてくれた(?)チアガールから、愛のハートをいただいたのだ。



高いビルだってひとっとび、といきたいとこなんだけど、上空には敵の飛行機が。あっ、あぶない!!



爆弾投下準備OK。3、2、1、0、投下ッ!! ヒュルルルル……。てなわけで任務完了なのだ。

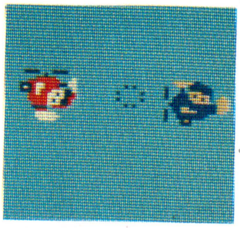


鉄橋の下から狙いを定める敵の高射砲軍団。オーイ、うまくよけないと岩山に激突してしまうぞ!!



夜の海上、お散歩なんて、とってもロマンチック!! なわけないよな。あっ、敵の旗艦が来たぞ!!

おっと失敗?

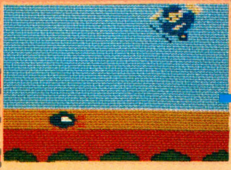


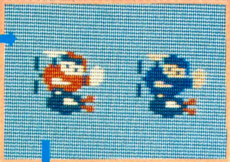
失敗だ、なんてとんでもない。撃墜されたパートナーに機銃の弾を当てて立ち直らせるという、高等テクなのだ。

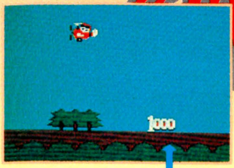


追いすがる敵を振りきって、やっとたどりついた滑走路。あとは着陸するだけなんだけど……。

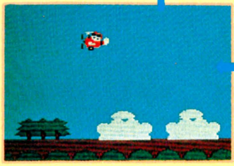
撃破か？













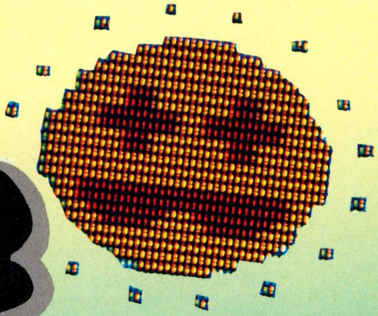


スカイキッドがコミカルなだけのゲームだって!? とーんでもない。"殺るか！ 殺られるか！"のスリリングな戦闘も十分に味わえるのだ。敵陣に侵入成功、爆弾投下!!

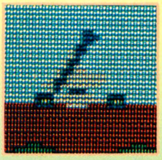
STORY

自由と平和を愛する鳥達の国、バードランド。この静かなる国、バードランドに、世界支配を企てるメカズキン軍団が、突如攻めこんできた。陸に、海に、そして空に強力なメカ軍団を展開させるメカズキン軍団。一方バードランドにはバロンとマックスの2人の若者が操る、復葉機が2台しかない。はたして2人は軍団を撃退できるかっ!?

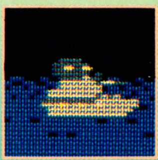
でも闘いはシビアなんだぜ



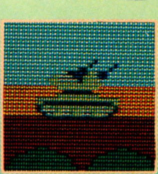
向かえうつ敵の装甲軍団



◀高射砲 下から大砲を撃ってくる。空中でさくれつするので注意。



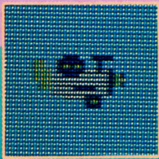
◀高速艇 すみやかに近よってきて、機銃掃射を仕掛けてくるぞ。



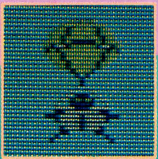
◀戦車A 塔載された2門の大砲で、主人公の復葉機をおびやかす。



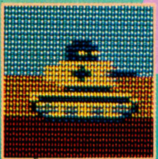
◀爆撃機 落下さんをつけた爆弾をまき散らしながら、画面を横断する。



◀戦闘機 もっともノーマルな敵。機銃を撃ちながら、主人公に近づく。



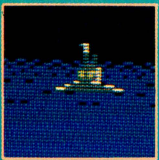
◀機雷(?) 風船にくくりつけられた亀(?)が不気味に浮かんでいる。



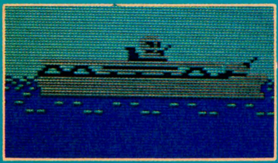
◀戦車B 大砲を一門だけ搭載している。主人公めがけて発射!!



◀トラック 敵の物資を運んでいるのか!? 攻撃は仕掛けてこない。



◀潜水艦 突如水面に浮かびあがる潜水艦。なかなか見られないぞ!!



▲空母
周りを高速艇に守らせて、追撃砲で主人公を狙う。海の面の任務目標。

HOW TO PLAY

プレイヤーが操るのは、赤い復葉機に乗るバロン君と青い復葉機に乗るマックス君。基地から離陸し、待ち受ける敵を突破、途中で爆弾を保給し、ステージのラストにいるターゲットを爆撃すれば任務完了だ。✚ボタンで復葉機を操り、Aボタンで機銃発射、Bボタンを押せば宙返り&爆弾を投下するぞ(爆弾を持ってると宙返りはできない)。

玉砕か？

うわーっ、敵の機銃にやられてしまった!! このままではどうしようもない。えーい、仕方がない。せめて敵の旗艦を道連れにしてやる。ドッガーン、玉砕だぁぁぁ!!



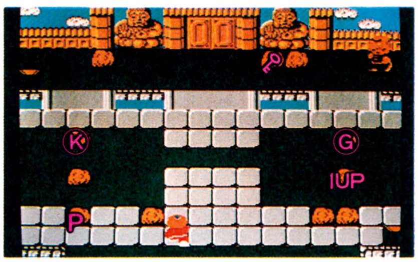


お待たせ！　今週は『スーパーチャイニーズ』の完全必勝法だ。全32面の隠れ1UP、100万点ボーナス、エキストラボールなどの位置を完璧にあばいちゃったから、もうこれで悩むことはない！　このファミ通を片手にプレイすれば、1,000万点は確実だねッ。
●ナムコ　3,900円　発売中

スーパーチャイニーズ全32面 秘密のアイテムはここにっ!!

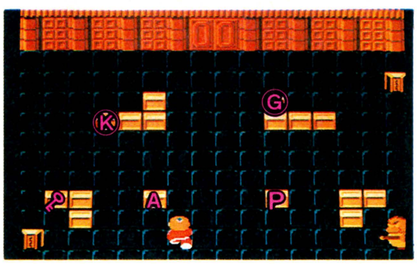
1 ヤリ使いの館

1



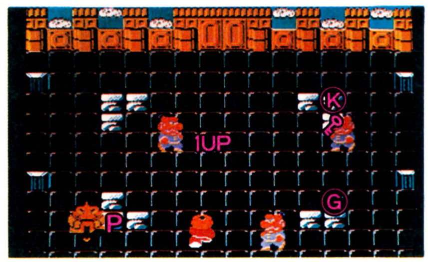
さあて、ミンミン姫を助けるぜっ！　ということでまず1面。カギを取ると階段がでてボーナスステージに行けるから、Ⓔを5コ集めて1UPしよう。さらに隠れ1UPでもう1人増やしてクリアーだっ！

2



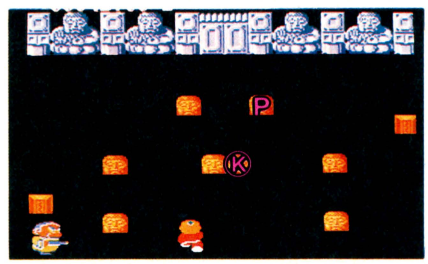
ここにはワープゾーンへの階段が隠されている。先を急ぐ人はすぐにワープだな。そうでない人はマヨケAを取っとかないと、ハカイダンをミラクルキックでしか倒せなくなって、次の面で困るからね。

3



ワープした人には関係ないけど、実はここで3人増やせるんだ。まず隠れ1UPを取ってからボーナスステージへ。1人増やして戻ってきたらまた隠れ1UPが出るんだ。しっかり出すべし、だね。

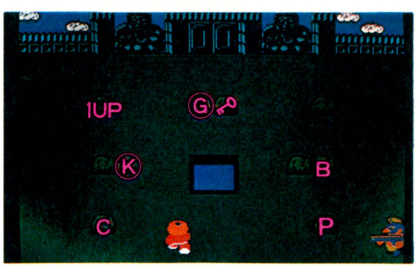
4



ここではパンチアップとミラクルキックしかでない。パンチアップは3つまでしか増えないから、今まで取ってればいらないし。ユニゴンが出てくるけど、無理して戦うことないよ。逃げるが勝ちだね。

2 ガンマンの館

1



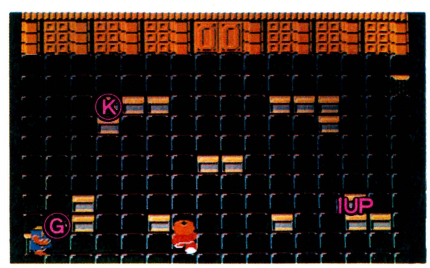
ガンマンの館っていうくらいだから、と思うといきなりガンマンが出てくる。こいつはバズーカを撃ってくるけど、かるく飛び越えてやっつけよう。あと、アイテムは取っとかないとやっぱり後で困るな。

2



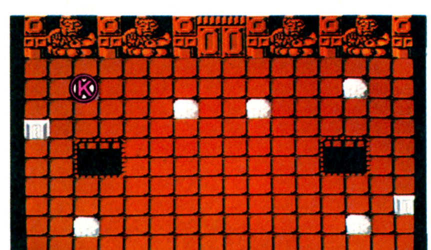
と思うと、プリンセスキャッツが出てくる。こいつはマキモノAがなきゃ苦しいぜ。持ってない人はミラクルキックを使うか、素直に逃げよう。それにしても、ボーナスステージが多いなぁ。またあるぞ。

3



ここは出てくる物が少ないんだよね。だけど1UPが出るから増やしとこう。9人いたら取ることないけどね。やっぱり、3つめの館までワープしとけばよかったかなぁ、なーんて思ったりするんだよね。

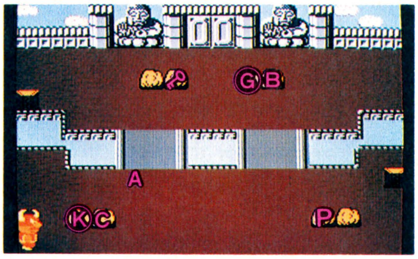
4



おっと、いきなりイナズマだぜ、とあわててやられないように。ジャンプしてよければいいんだよ。とはいっても、敵をやっつけてる時にくると、うまくよけられないんだよね。まあ、ひたすら練習だね。

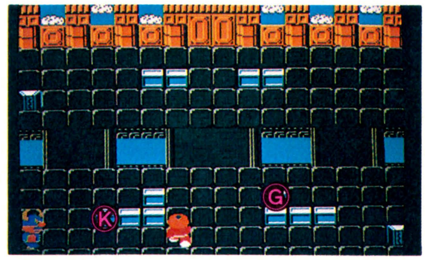
3 野牛の館

1



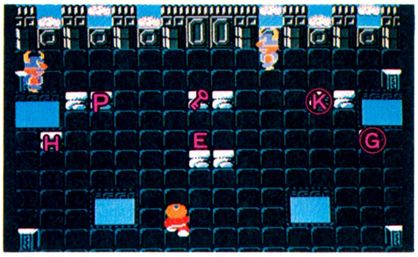
さて、ここに来た人、パンチアップを3つ持ってるかな。持ってないと、パンチではバッファローバイソンを倒せないからね。そういう場合はミラクルキックとガンボールを使ってクリアーしようぜ。

3



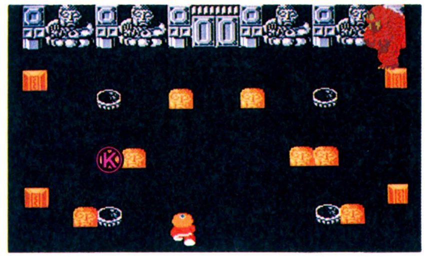
ここもあまり出る物が少ないな、と思ったらいきなりBREAKTIMEだって。点も入るみたい。途中でゲームに戻りたくなったらスタートボタンを押せばいいけど、BGMもいいし、ずっと聞いてたいね。

2



剣が出るんだよ、剣が。うれしいなぁ。使ってみようか、といってまちがえてパワーボールを呼んでしまうと、もったいなくてしょーがない。剣を使うときは、方向ボタンを押しながらやった方がいいよ。

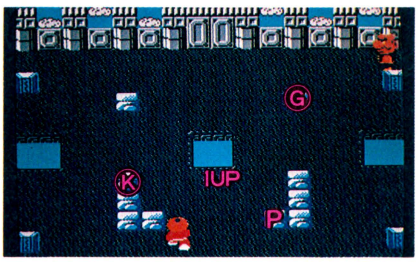
4



うーむ、最後の部屋っていうのは本当に出る物が少ないなあ。ミラクルキックだけか。といいつつ、取るだけは取ってとにかく先に行くしかない。大きなユニゴンは避けて、普通の敵を倒す。これだけねっ。

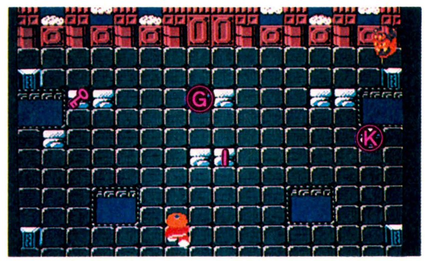
4 妖猫の館

1



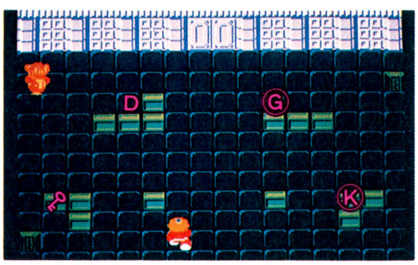
隠れ1UPだっ！　といって取るのはいいけど、ワイルドキャッツが出てくるんだよね。剣でないと倒せないんだな、これが。はねとばされて池に落ちたりしないよーにね。間合いをとって、やっつけよう。

3



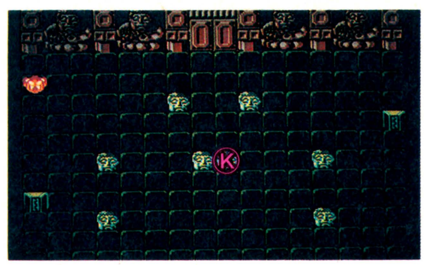
メデューサキャッツっていうのが出てくるぜ。触れただけでやられるから気をつけるようにね。あと水晶玉っていうのが出るんだよね。こいつも取っとこう。ボーナスステージで1人増やすのも忘れずに。

2



おや、最後の部屋でもないのにユニゴンが出てきたよ。まあ逃げればいいんだけどさ。ユニゴンの動きを遅くするっていうマキモノもあるけど、やっぱり戦うとやられるなー。ボーナスステージもあるよ。

4



いやー、大変になってきたなあ。上から弾は降ってくるし、横からはイナズマがくるし、石にまでされちゃった。かんべんしてくれよなー。パワーボール呼んじゃおうか、って人はABボタンを同時に押せ。

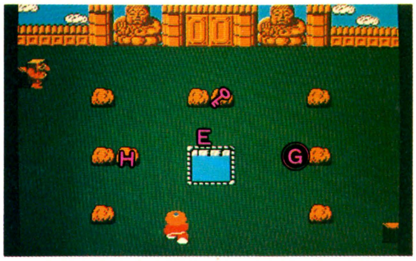
記号のみかた

G	ガンボール。一定時間ガン攻撃ができるぞ。
1UP	1UP。取ると、プレイヤーの残り人数が1人増えるのだ。
(鍵)	鍵。取ると階段が出現、ボーナスステージやワープゾーンに進める。
K	ミラクルキックのもと。取ると、5回分貯金が増える。
E	エキストラボール。5個集めると、1UPするぞ。
P	パンチアップ。これを取るとパンチ力がアップする。3個まで取れる。
	宝箱。このなかに、右側の10個のアイテムが隠されているのだっ!!

A	マヨケA。ハカイダンの威力を弱める。
B	マヨケB。？
C	マキモノA。プリンセスキャッツが倒せるようになる。
D	マキモノB。ユニゴンの動きを遅くする。
E	カガミ。イナズマ、光線などをはね返す。
F	ジュズ。見えない敵が見えるようになる。
G	サケ。？
H	ホウケン。ドラゴンたちをやっつける。
I	スイショウダマ。？
J	ローソク。落とし穴が見えるようになる。

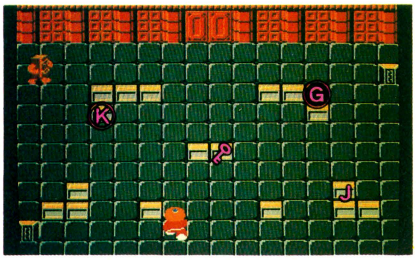
5 妖怪の館

1



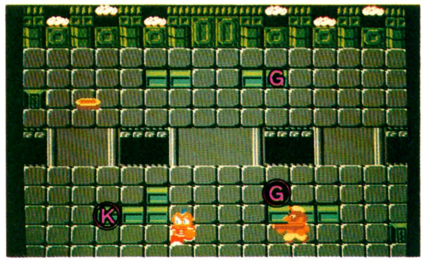
剣と鏡が出るのさ。3-2で取り忘れた人はここで取らなきゃだめだぜ。絶対に最後まで行けなくなっちゃうからね。ジャッキーの残り数が9人以下の人は、ボーナスステージでとりあえず増やしとこうね。

2



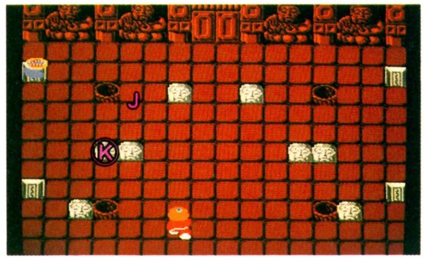
ドラゴンヘッドが出てくる。宝物が5個以上ないと倒せないけど、持ってるかい。4個しかないときはすぐローソクを取ろう。これで5個になっただろ。おまけにワープもあるから、何なら7-1へどうぞ。

3



やったね。またBREAK TIMEだっ！　なーんて、それだけなんだけどさっ。酒もあるぞ。いやーいいなあ。でも未成年は飲んじゃだめだぜ。ジャッキーは子供みたいだけど、いいのかなあ。どーなんだろう。

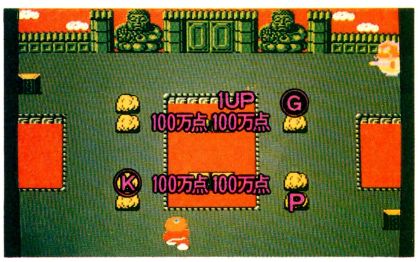
4



おーっと、ドラゴン登場だっ。まあ、弾を撃ってこない分だけユニゴンよりましだよね。とはいうものの、やっぱり危ない存在ではあるなあ。逃げようかね。ローソクも出るから、持ってない人は取ろう。

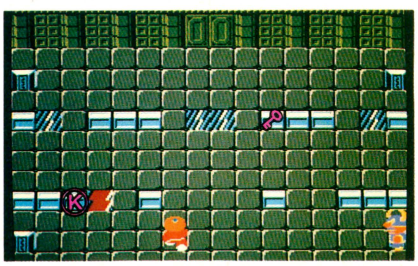
6 からくりの館

1



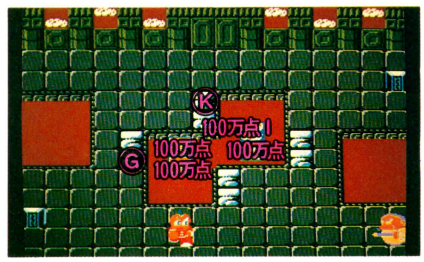
あのさあ、中央の石は浮き沈みしてるんだよね。何かあやしいなあ、と思ったら、やっぱりだぜ。何と100万点も入っちゃうんだ。落ちないように気をつけて、のっかるついでに1UPも取っちゃおう。

2



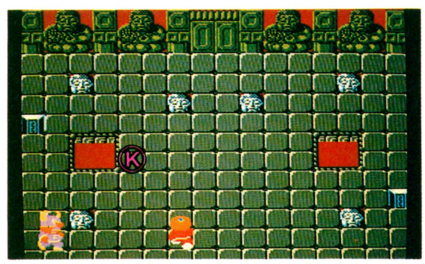
いきなりユニゴンが出るし、おまけに落とし穴まであるんだぜ。ローソク持ってればすぐに全部開くんだけど、持ってなかったら注意すること。この面はデモでやるから、何なら始める前に見ておこう。

3



うーん、池に動く石があるなあ。よし、のってみようか。と100万点をまた手にしてしまうのであった。水晶玉は持ってない人がいたら持ってこうね。メデューサキャッツの攻撃もなかなかキビシイぞ。

4



池から弾が飛び出してくるぞ。この弾のあたり判定はなかなかきつい。気をつけてないと、思わぬところでやられるぜ。そして、ドラゴンは逃げる。ほら、さわらぬ神にたたりなしっていうじゃない。ねっ。

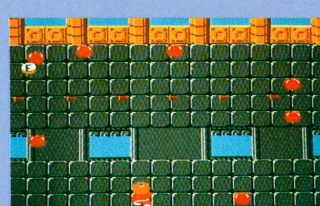
ボーナスステージ3種！

A



ボーナスステージだぜっ！　ということで、弾にあたらないようにリンゴやⒺを取るべし。

B



さてここには池もある。当然落ちたらいけない。とりあえずⒺ5個取って1UPしなさいね。

C



音楽も変わり、弾が2列になる。その分弾の間隔は広くなるから、かえって楽なわけだ。

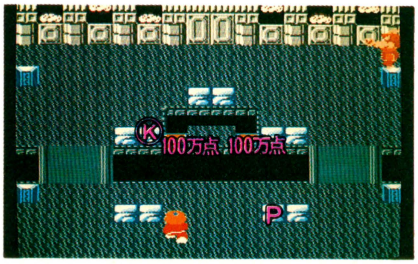
ついにミンミン姫を救出っ!!



それにしてもこのところ、お姫さまを救うゲームがはやってるね。マリオもそうだし、このゲームもそうだし……ところで、8-4をクリアーすると、お次は9-1なのだ。でもマップは1面から繰り返しだけどね。

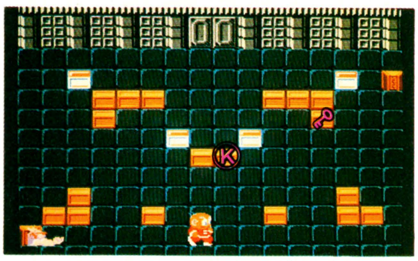
7 竜の館

1



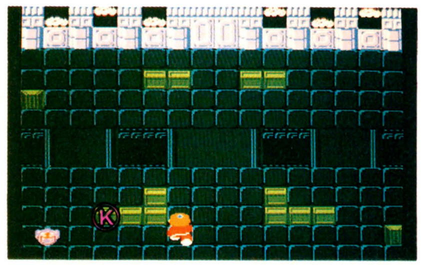
竜の館というだけあって、ドラゴンマンとドラゴンヘッドだけの面だ。すぐに剣を持とう。100万点ももらえるし、まん中の浮き島にはなんとパワーボールが隠されている。これですばやくクリアーだ。

2



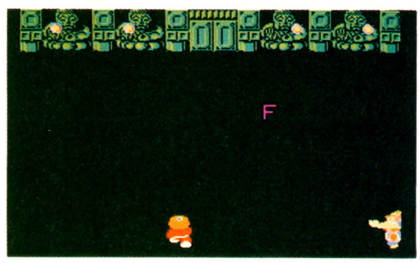
またもや動く石が！　と喜んで触わったりしちゃだめさっ。実はこれに触れるとミスになるんだ。わかっててもうっかりぶつかっちゃうから、気をつけよーね。ボーナスステージで1UPするのも忘れずに。

3



このあたりまでくると、かなりキツくなってくるぞ。アイテムもほとんど取ったし、強くなったかな、と思っても敵はそれ以上に強くなっている。まあ仕方ないね。もう少しで最後の館に着くんだからさ。

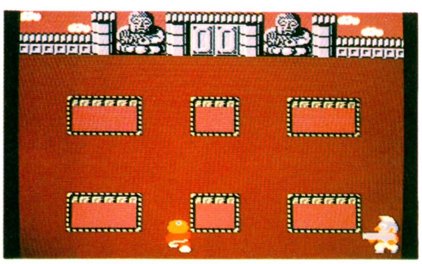
4



ややっ、真っ暗だっ！　ローソク持ってるのに、といってもしょうがない。上から降ってくる弾をよけ、ドラゴンマンを倒していこう。ジュズが出るからまよわず取ろう。最後の館はもう目の前だっ！

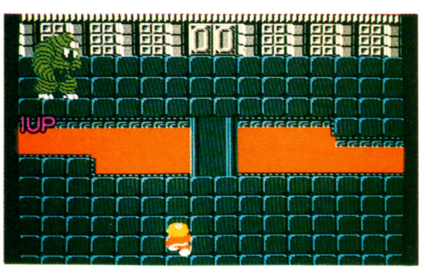
8 最後の館

1



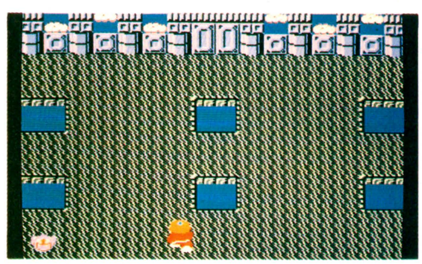
最後の館というわりには、それほどたいしたことがないぜ。竜の館をクリアーした人には楽な面だ。しかし、嵐の前の静けさというではないか。ここで一息ついて、次の面のために英気をやしなうべし。

2



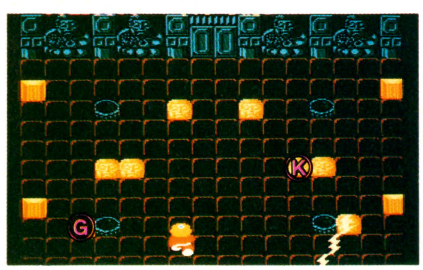
1UPを取ろうとすると落ちることが多いから、やめた方がいいよ。あと、まん中の橋を渡ろうとすると弾にあたってやられるから、橋を通らずに横をジャンプして渡るのがいいね。早めに渡れ。

3



ひぇー、敵がどんどん弾を撃ってくるよー。ということでひたすら弾をよけつつやっつけるしかないのだ。必勝法としては、早めに一番上へ行っておく。1回転キックを多用し、扉が開いたらすぐに出ろ。

4



やっと最後までたどり着いたぞっ！　だが予想通り難しい。バブリンは飛び出してくるわ、ドラゴンやユニゴンが出てくるわで、やっぱりひたすらよけて倒すしかないのね。さあ、ミンミン姫はすぐそこだっ!!

CHOPLIFTER

チョップリフター

●ジャレコ　4,900円　発売中

アップル版ソフトとして全米No.1に輝いたあの『チョップリフター』が、アーケード版を経て、めでたくファミコン版に移植！人を殺さず、人を助けるのが目的という人道主義に徹してるところが、ポリシーしてるね。じゃ、全4面マップ公開といくか！

ストーリー

西暦1997年。特殊武装軍団〝スワージュ〟の手によって、多数の連邦軍兵士が捕虜にされてしまった。連邦軍は、兵士たちを救出するため、高性能の武装ジェットヘリ〝HKJ 205 A〟を出動させたが、スワージュの基地は砂漠、海、洞窟、都市の4地にあり、特殊兵器で攻撃をしかけてくるのだ。はたして、スワージュを倒し、仲間を救出できるのか!?

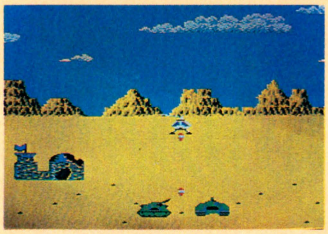
1ST MISSION 砂漠　アッ、と驚くマルチシステム！　空と山と

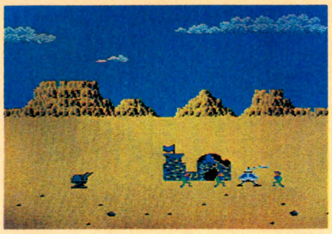
ただーっ広い砂漠。ここに点々と捕虜収容所があるのだ。　暑い暑いと思いながら、捕虜となった仲間が、キミの助けを待っているっ。ささ、いざ行かねばっ！　なんたって、この面の見どころは、空と山と陸の3段別スクロールだな。マップの空と山が、途中でチョチョギレてるのは、このマルチシステムのせーなのだ。気にしてくれ。



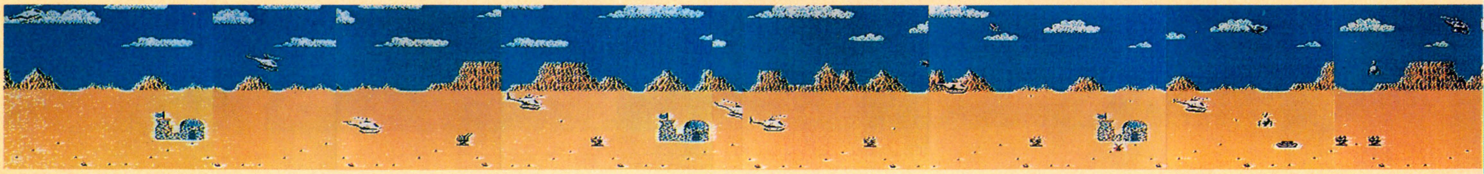
おやおや、敵のオンパレードだぜ。イクテージュに、ボヨヨーンのサンドサップに、砲台とジープの諸君か。どれからいくかな。

戦車は、機関砲では倒せない。こうやって正面を向いて、Bボタンで爆弾をお見舞してやるのだ。早いとこ倒しとくべきだな。





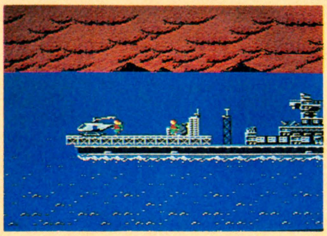
戦車を倒してから、仲間を救出するのが良策だ。収容所の近くに着地すれば、仲間がタッタカタッタカ走って乗り込んでくるぞ。

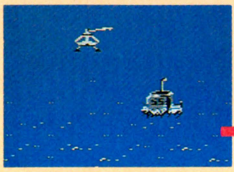


2ND MISSION 海　夏だっ、海だっ、つーと、夕焼けお空もマ

なぜか、空が赤く燃えているのだ。海と同じ青い空だと、海と空の区別がつかなくなっちゃうからでしょうか。ところで、この面に収容されている捕虜は、泳げないと生き残れまへん。でね、芸の細かいこのゲームのことだから、もしかするとカナヅチの捕虜もいるんじゃないかなー、と期待したわけだ。でも、人道主義にはかなわねーや。

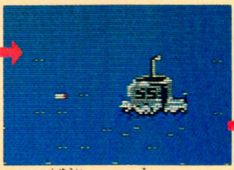
基地左側の建物を壊すと、中から仲間たちがとび出してくる。ここには写ってないけど、救出してるときは小型船の攻撃に注意。





大型潜水艦のセレーネだ。ここにも仲間がいるはずなのだ。

AW-55セレーネを撃つとどう



よし、周囲の敵が来ないうちにズドン！　と撃ってしまえっ。

ドッカーン！　こんな大爆破しちゃって仲間は生きてんのかな。





画面表示の読み方

画面の上を見ると、FUELとかL,S,Dなどの文字や数字が表示されている。このゲームは、これらに示される数字に気をつけていないといけない。以下に、その読み方を説明しておこう。

ハイスコア　　エネルギーメーター　　現在の得点



残りのヘリの数
(写真の数字はサンプル用です)

L：現在ヘリに乗っている仲間の数
S：救出した仲間の数
D：失った仲間の数

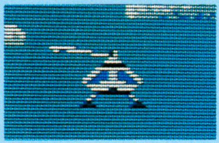
これがキミの操縦する高性能ヘリ"HKJ 205A"だっ！

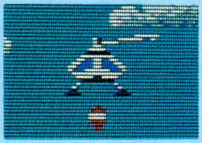




横向きでBボタンを押すと、機関砲が発射される。斜め下向きのときは、上空から下の敵をやっつけるのにいい。

見た目は、ただのヘリコプター。だけどほんとは、最大時速320キロのジェットエンジンと20ミリ機関砲、爆弾を搭載した高性能ヘリだ。仲間を8人まで乗せられる。





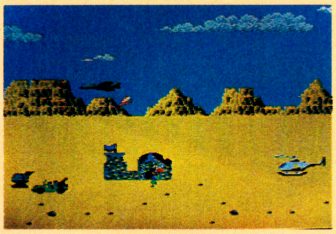
正面に向いてBボタンを押すと、爆弾が真下に向かって発射される。戦車が出てきたときには、これで倒すのだ。

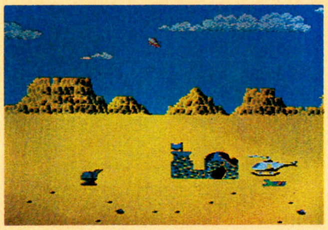


まっすぐ進行方向に機関砲発射だ。イクテージュなどとの対空戦用。

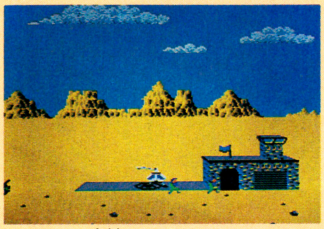
陸の3段が別スクロールするのだっ

仲間を救出してる最中なら、ジープは近づいてきても、攻撃はしてこない。このへんもなんとなく、人道主義してるんだよなー。



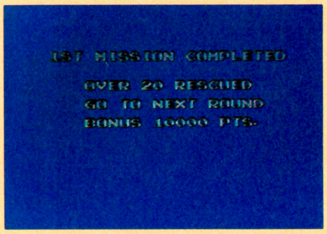


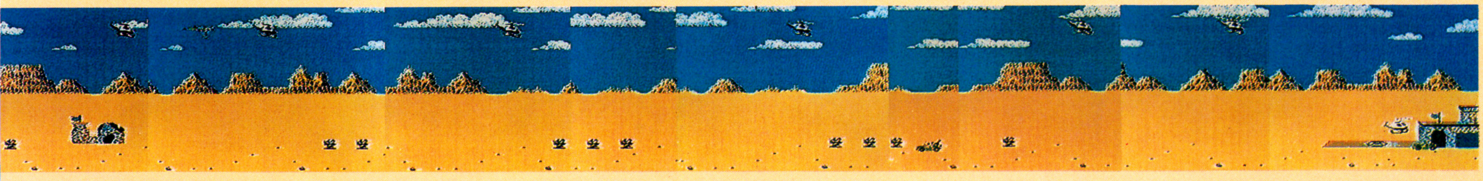
あっ、あーららっ！　仲間をふみつぶしちゃった。どーすんだよォーっ！　でもまあ、人の動きの芸が細かいこと。ったく。



ようやく、味方の基地にもどったぜ。ちゃんと発着地点に着陸しないと、仲間は降りてこれないのだ。20人助ければ面クリだ。

面クリすると、この画面が出てくるのだ。ボーナスが10,000点もらえたぞ。さらに、1人も失わずに面クリすると1UPできる。

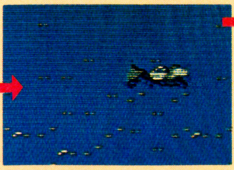




ツカッカになっちゃうワケだっ！

なるのだっ!?

ほらーっ、ペッシャンコだぜ。知らないぜーっ、大丈夫かよ。



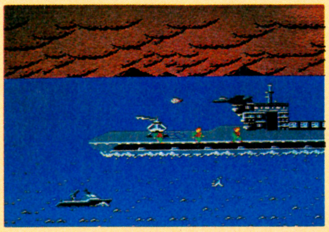


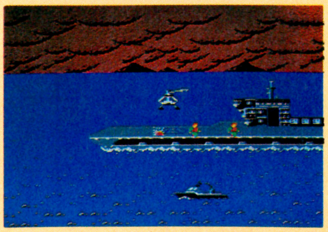
おおーっ、信じられないが生きてた。元気よく泳いでるじゃん。



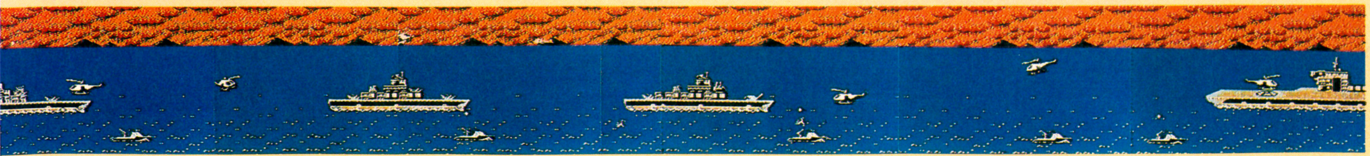
海面に着水すれば、仲間が乗り込んでくるぞ。最後の1人だ。

連邦軍空母に着いたけど、空から海からの攻撃が激しいなぁー。ヘリから降りた仲間は、もう安全なんだけど、自分がシンパイ。





小型船エヌーフが攻撃してきたら、仲間を降ろすのを、一時中断してでも、こうやって弾をよけないとだめ。1面とは違うのだ。

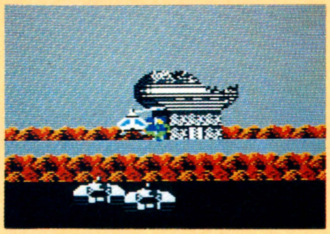


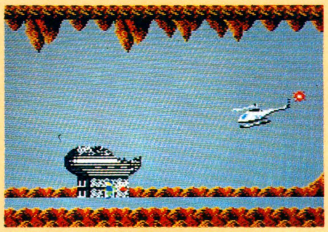
3RD MISSION 洞窟

下は戦車や溶岩、上は岩がボコボコ。逃

さてさて、3面はというと、最初はえらくすがすがしい風景でフェイントをかけておいて、いきなりシビアな洞窟に入り込んじゃうんだよね。あーっと思っても、もう遅い。岩は突き出てるわ、ハエみたいのがブンブンつきまとうわ、溶岩は噴き出てくるわで、もう大変。うまく逃げ道をつくっておかないとね。マップをよく見ること。

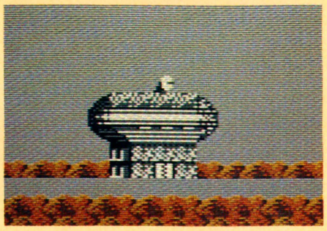
仲間を救出していると、すーぐジャカジャカ出てくるんだよな、この戦車ってさ。でも、もうすぐ離陸するから平気だよーだ。

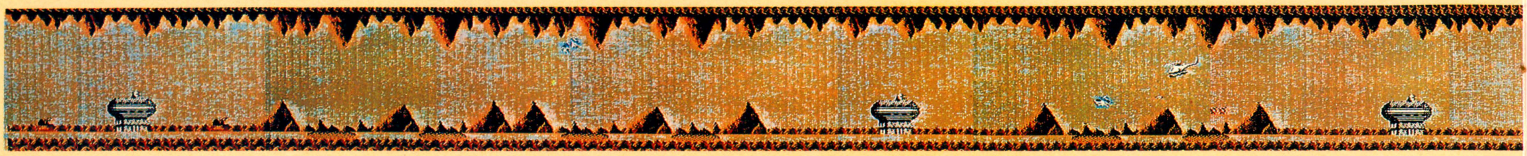




バシッと、収容所を破壊したら、すかさず仲間を助けに降りて行こうぜ。いまかいまかと、待ちきれずに出てきているじゃないか。

石灯ろうのような捕虜収容所なのだ。この中に、仲間が閉じ込められている。ドームのようなところを狙って破壊するのだっ!!





4TH MISSION 市街地

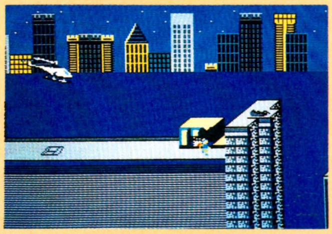
都会のビルが建ち並ぶ。地上からの突然

いよいよ4面だ。ここで、いきなし都会になっちゃって、イキだね。この面の敵は、ロボットが銃を持って飛びまわってたり、戦車が空中を移動してたり、ビルのあい間からミサイルがビュンッと飛んできたりと、かなりSFというか、マンガしてるんだな。でもって、敵の攻撃もかなり広範囲にわたっているから、相当アブナイぜっ！



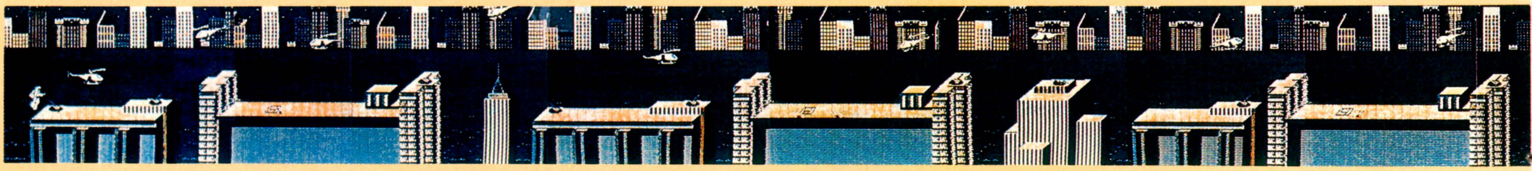
ヘリの発着地点のあるビルに、仲間がいる。このシマシマの建物を破壊するのだ。周囲の敵を先に倒しといてからのほうがいいぞ。

破壊したところが、仲間たちの出口となるのだ。ほらほら、出てきたでしょ。ときどき手を振ったりとかの芸もしちゃうんだぜ。

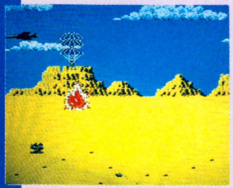




あいやー、敵がいーっぱい出てきたじゃー。タイミングを見はからって、なんとか救出するのだ。置いてきぼりはかわいそーだぜ。



パラシュートの意味はなんだっ!?



←1面で出てきたパラシュート。3人助かったぜ。





↑今度は4つだ。数はその都度変わるようだなあ。

→これは2面だ。出し方は、まだヒミツなのだ！

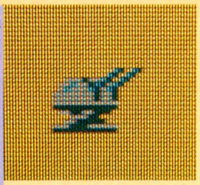
おやまっ、〝HKJ 205A〟がやられた瞬間。爆発したヘリの上空で、おかしな傘が出てきたぞ！ よーするにパラシュートなのだ。やられた瞬間に、なんかすると、パラシュートが出てきて、救出した仲間を、失わずにすむというわけだ。各面32人仲間がいて20人助けるためには、13人失ったらやり直しということになるわけだし、これは必需品。

P5R・イクテージュ



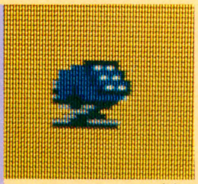
敵の対空戦闘機。画面中央まで来ると、出てきた方向に引き返す。

砲台2



1面と3面に出てくる。こちらの動きに合わせて向きを変え攻撃する。

砲台1



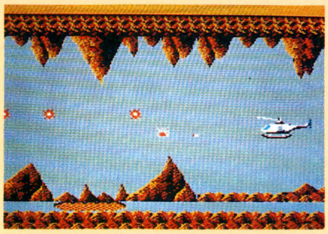
1面で出てくる。砲台1と一緒に、陸地に装備されている。

戦車



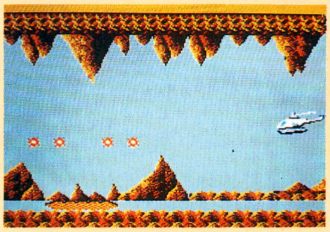
敵の主力戦車。仲間を救出していると、必ず出現してくるのだ。

げ場を失わないように、要注意だぜ！



溶岩が噴出し終わるのを待つか。それともこんなふうに、狙い撃ちしながら進んでいくか。どっちもあんまり変わんないみたい。

洞窟に入ったとたん、溶岩が噴き出してきた。放射状に噴出するから、注意せよだ。噴出する間隔を覚えれば、通り抜けやすい。

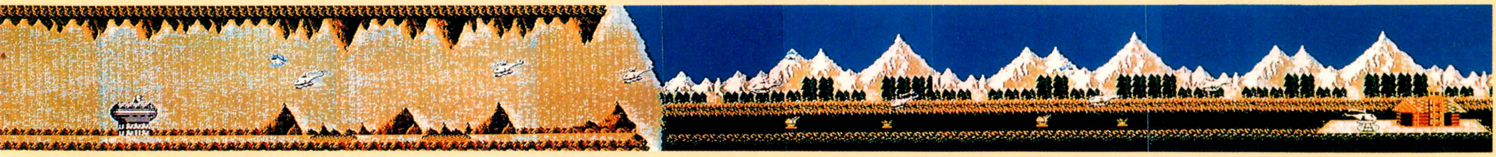




うひゃー、絶景かな、絶景かな。まるで絵に描いたような風景だなー。あっこれは絵だったっけか。納得。砲台の向きに注意。

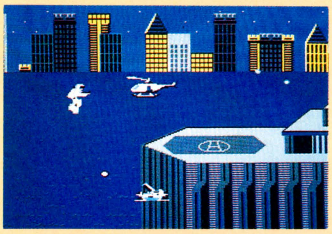
山小屋のような基地だ。さあ、お前たちお帰り、と仲間を降ろすチョッププリフター。あー、あなたは我らの大いなる母だった!?

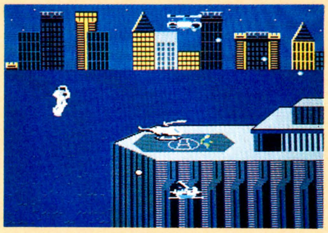




のミサイル攻撃に気をつけるのだぞっ

空飛ぶロボットのパーサーカーだ。なんでいっつも片足曲げてんだよっ。右向いても左向いても同じカッコしちゃって、もう。

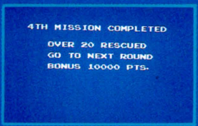




パーサーカーがいるけど、こいつは銃の向きが違うようだから無視。下の戦車のほうが心配だ。早いとこみんな降ろさなきゃ。

パーフェクトボーナスだぜっ！

左の写真は、フツーに20人を救出して面クリしたときの画面だ。10,000点のボーナスが表示されている。ところがだ。ノーデス、つまり1人も失わずに20人助けると、なんとパーフェクトボーナスとして50,000点がもらえちゃうのだ。もち1UPもあるぜ。

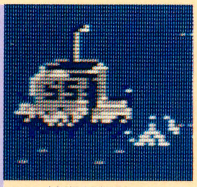






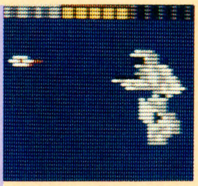
敵キャラを紹介してしまうぞっ！

AW-55・セレーネ



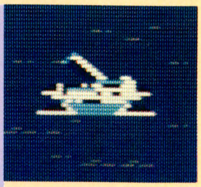
敵の大型潜水艦。2面で出現する。海面に浮上してきたときに狙え。

パーサーカー



敵の都市を守っている。ウロウロしてる割には攻撃量は少ないようだ。

シムナック



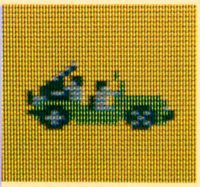
4面で、ビルの壁面に出現する。仲間を救出してると狙ってくる。

サンドサップ



平原に装備されている。この上空を通過すると飛び上がってくるのだ。

ジープ



1面で出現する。上空を飛行すると、対空機銃で攻撃してくるぞ。

エヌーフ



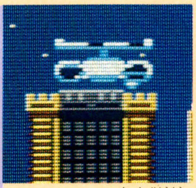
2面で出現。ユーコック同様、仲間を救出してるときに狙ってくる。

ユーリック



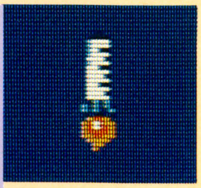
敵の小型対空戦闘機。3面で出現。待ち伏せしてるから気をつけろ。

アルニス

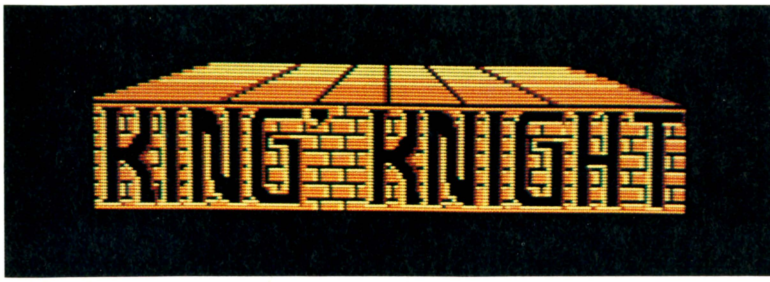


4面で出現。都市上空を飛行しながら、6発の爆弾を次々に落とす。

ミサイル砲



2面と4面で出現する。特に4面では、ビルの谷間から発射される。



4人のキャラクターが、それぞれのステージを勝ち抜き、最終ステージでフォーメーションパーティーを組んで、最後の敵と対決し、捕われたプリンセスを救い出すという新しいタイプのゲーム。RPGとシューティングの要素がうまくミックスされている。

●スクウェア　8月29日発売　4,900円

キングスナイト

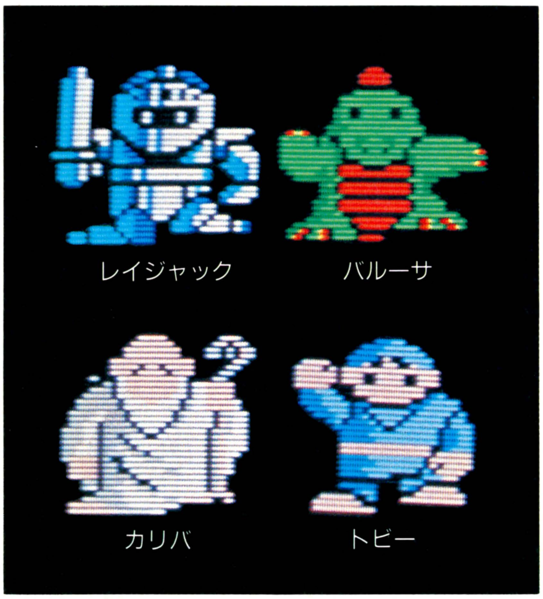
長い間、友好関係にあったオルセア王国とイザンデ王国。どちらも祖先はかつては人類を支配していたドラゴン一族だった。しかし、ある日、オルセア王国のプリンセス、クレア姫が何ものかによって誘拐されてしまった。これは、イザンデ王国の仕業らしい。

オルセア国王は、姫を救える者をイザンデ王国にさし向けるよう、臣下に命を下した。その者たちとは、勇者の称号を持つ、レイジャック、トビー、カリバ、バルーサだ。今まで、人里を離れ、静かに暮らしてきた彼らだったが、大いなる悪に戦いをいどみ、プリンセスを救うため、それぞれ村を、里を、山をあとにし、目的の地へと向かって旅立っていった。

4人の英雄たち

姿は凶暴そうな一角獣だが、本当は心の優しい、正義感あふれる勇者なのだ。強じんな体の持ち主なので、シールド力に大変優れている。口から炎の玉を吐き出しながら、ノッシノッシと進んで行く。

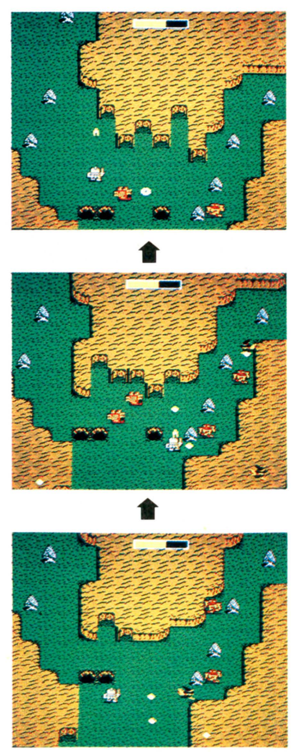
4人の勇者たちの中においては、リーダー的存在である。友情を大切にする、信頼感にあふれた騎士だ。武器にしている剣の腕前には、絶対の自信を持っているうえに、スピード力もかなりのものである。



白いマントを身にまとっている、孤高の老魔術師。年老いているとはいえ、さすがに勇者のひとりだけあって、他の3人にひけを取らない強さだ。魔法を使って敵を倒す。ジャンプ力もかなりのもの。

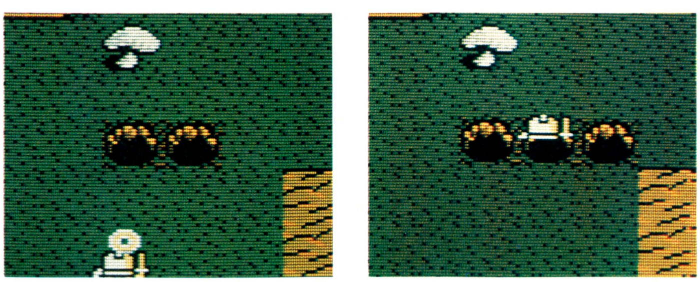
元気が良くて、活発な少年、トビー。彼の武器はナイフだ。4人の中では最年少ながらも、そのナイフを使う手さばきは、おどろくほどの鮮やかさだ。持ち前のすばしっこさで、多くの敵をやっつけてくれる。

岩をくずして進め!



これは、レイジャックのステージだ。草原地帯の岩山や、木にかこまれた地形を、先へ先へと進まなければならない。道なき道を進むのだから、この地形をバシバシくずしてしまっていいのだ。君が自分の行く道を作るつもりでいてくれ。敵をやっつけるのと同じに、Aボタンを使えば岩はくずれる。中からは、パワーアップするアイテムや敵キャラが入りまじって出現するのだ。

落とし穴に気をつけろ



道を進んで行くと、突然ポッカリあいた穴がある。ムムッ、これはもしやワープゾーンでは……、と足をふみ入れると、ごらんのとおり。穴にはまってしまうのだ。一生出られないってわけじゃないけど、5秒くらい身動きできなくなるのだ。気をつけよう。

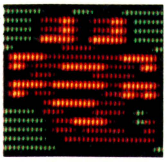
これがステージ1~4のキャラたちだっ!!

STAGE 1



ゴーレム

全身が岩でできている岩人間。ゆっくり歩み寄ってきて、相手をふみつぶしてしまうのだ。



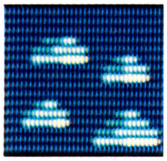
ムカデ

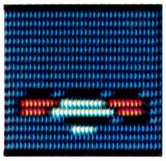
かなり巨大化しているが、ふだんは山や薄暗いところにひそんでいる。刺激を受けるとまっすぐに攻撃してくる。

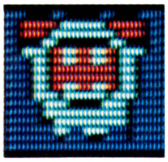


魔女

ホーキに乗って、自由自在に空を飛びまわり、行く手をはばむ。魔力はあまり強くない。







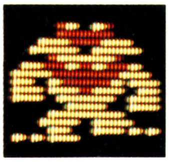
大口

体がほとんど口でできているような生き物。3段階に形を変えるが、動きは割とニブく、出てくる場所も一定している。



たつまき

このたつまきは自然現象ではない。知能を持っていて人間をおそってくるのだ。割とひんぱんに出現する。



オオカミ男

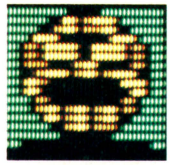
ヒューマノイド型のモンスターだが、見かけほどは手ごわくない。草原の茂みなどから現われる。



スライム

ゼリーのような形態をしている。体をのびちぢみさせながら、岩の上をはってくる。きもちわるいね。

STAGE 2



FACE

岩でできている、巨大な人面。口から火を吐きながら空中を飛んでくる、やっかいな相手。



オーク

目はひとつしかないくせに人間を見つけるなり、こん棒でおそってくるという、残忍なヤツだ。



目玉

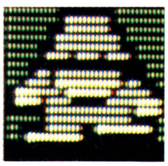
大きな目玉をギョロギョロさせながら、こちらの様子をうかがいにやってくる目ざわりな存在だ。



ゴブリン

頭にはツノ、口にはキバを生やしている鬼。いつも何かを探し求めて、ウロウロと歩き回っている。

STAGE 3



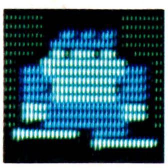
ゾンビ

ドラゴンによってよみがえった死人。うす汚ない格好をしていて、顔は帽子で隠れている。不気味だ。



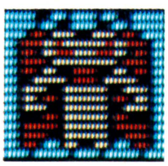
ヘビ

やぶや森の中など、暗いところにひそんでいる。森を切りくずしたりすると現われ、おそってくる。



フランケン

知能の低い、人造人間。青ざめた顔をして、まっすぐにこちらに向かっておそいかかってくる。



デビル

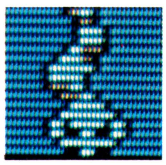
背中に大きな羽を生やしている悪魔。羽ばたきながら、空中から攻撃をしかけてくる。やな野郎だなぁ。



ネッシー

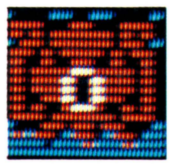
水の中に棲息している、古代恐竜の生き残り。口から火を吐いてくるので、とても危険だ。

STAGE 4



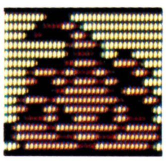
海ヘビ

体をSの字にくねらせながら海面を泳いで接近してくる。ふだんは島かげにひそんでいる。



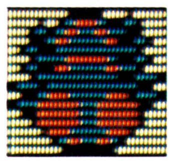
大ダコ

突然ガバッと水面に顔を出してはおそいかかってくる。ひょうきんな顔をしているが、気を許してはいけない。



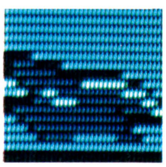
さそり

砂漠地帯をはい回っている。尾の毒針から吐きかけてくる毒液は強力なので、要注意だ。



アリジゴク

砂地にひそんでいて、近よってくる相手を捕えようと手ぐすね引いて待っている。気をつけろ!



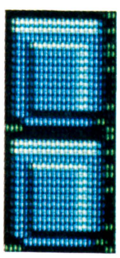
サメ

人喰いザメ。海中での動きはとても素速いので、戦うというよりは逃げた方がいいかもしれない。



ポセイドン

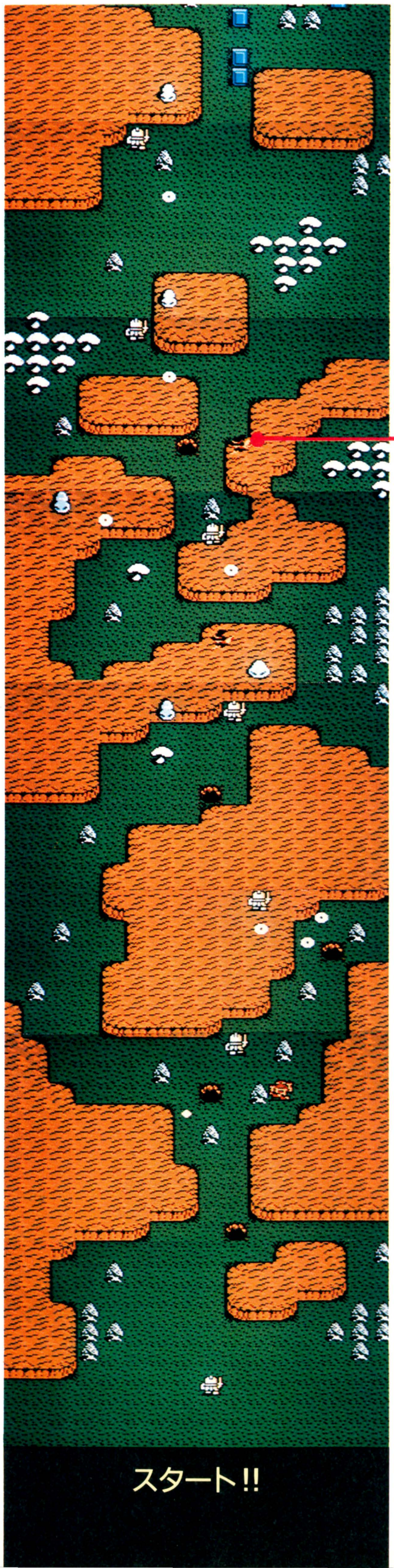
長いヤリを手に、島の上をウロウロと歩き回る、海の守護神。近づく者には容赦がない。



モノリス

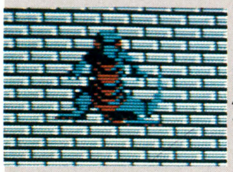
行く手にこつ然と姿を現わす、奇妙な板。そのまま板に突進するとたちどころにはね返されてしまう。モノリスに遭遇したら、意地を張って体当たりなんかしないで、よけて通るのが正しい。

騎士レイジャックのバトルマップ大公開



スタート!!

暗闇の帝王



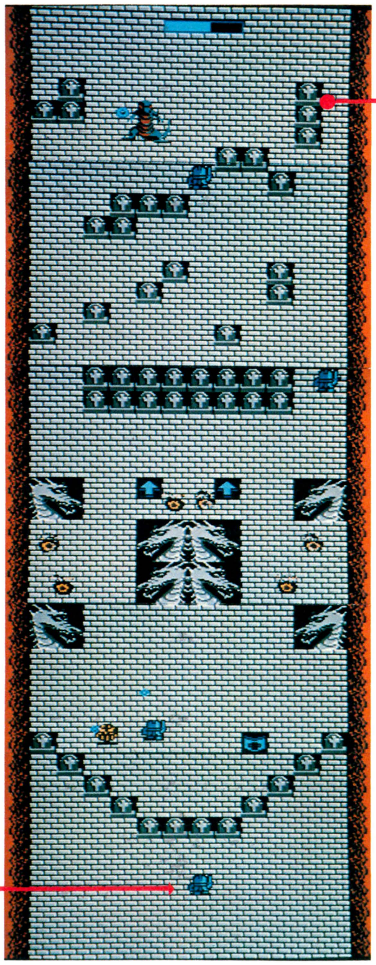
ワープして、もぐりこんだ地底世界。奥へ奥へと入って行くと、ティラノサウルス登場。地底世界をつかさどる巨大な恐竜はカンタンには倒せない。

感動の名場面集

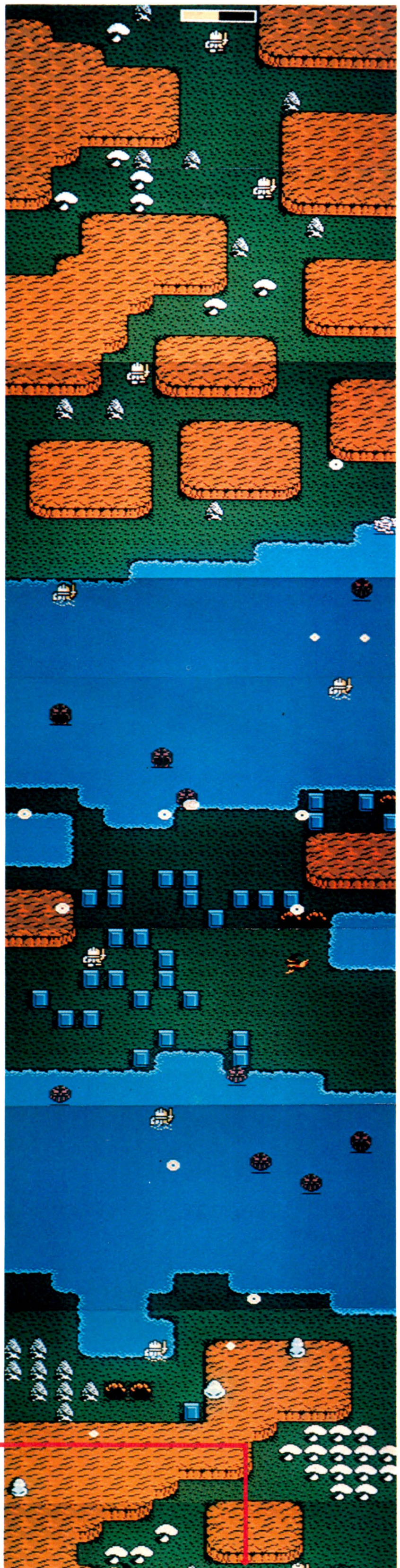
ワープゾーンへの入り口



岩くずしをしていたら、こんなところに意味ありげな階段が……。これは実は、地底世界へワープする入り口なのだ。勇気を出して、入ってみよう。

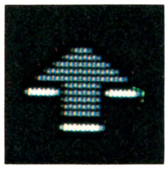


ワープゾーンへようこそ



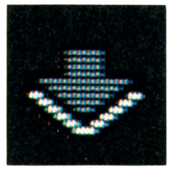
アイテムを使って敵を倒せ！

山の中や森の中、そして行く手をさえぎる障害物の中には、パワーアップアイテムがたくさん隠されているのだ。岩くずしの要領で、バシバシ目の前のジャマ者をたたきつぶしながらアイテムを探し、すかさずそれを手に入れよう。キミのツヨーイ味方になってくれることまちがいなし。とにかくたくさん集めよう。



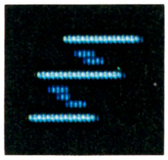
UP

これを取ると、敵キャラをやっつけなくても、ヒットポイントがアップするという、うれしいアイテムだ。



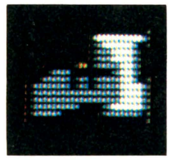
DOWN

これはガッカリさせられる。一見ヒットポイントアップのようだけど実は逆。取るとポイントがダウンする。



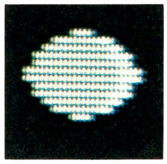
JUMP

バネの形をしているこのアイテムは、ジャンプ力がビヨヨーンと飛躍的にアップしてしまうのだ。



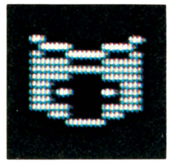
SPEED

これはカールルイスぐつ。これをはくと、足どり軽やか、スピードがグングン速くなるのだ。



WEAPON

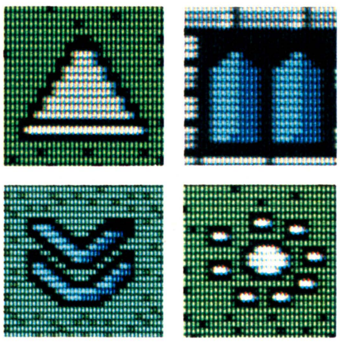
これを取ると、武器を持ったことになる。手ごわい相手が出てきたら、これを使って立ちむかえ。



SHIELD

これは見てのとおりのタテ。身を守ってくれるシールドなのだ。絶対手に入れておきたいアイテムだ。

宝ものを探せ



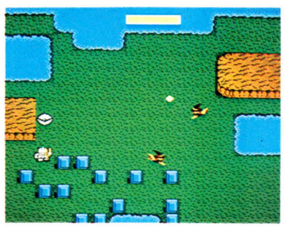
パワーアップアイテムのようでいて、そうでない、これは一体何なのだ？　もちろん敵キャラでもない。とりあえず宝ものといっておく。でも、金や銀やダイヤモンドとはちがう。特別な状況に陥ってしまった時に役に立つ、魔法を秘めた宝もの。道を先へ進んで行きながら、この宝ものを取ると何かが起こるのだ。お楽しみに……。

魔法のアイテム

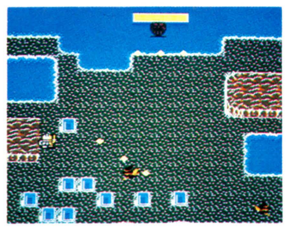


お楽しみのひとつをここで公開してしまおう。この変なカタチのアイテムを取ると何が起こるのか!?

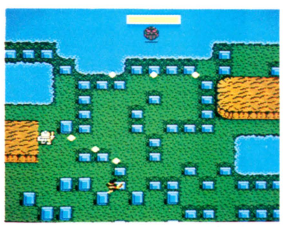
感動の名場面集
モノリス出現



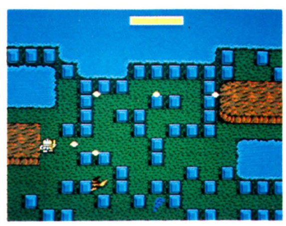
ややっ。宝もの発見!! もらってしまおう。と、これを取るとアーラ不思議。



ピカーッと目の前が光ったではないか。いったいぜんたいどうしたんだっ!!



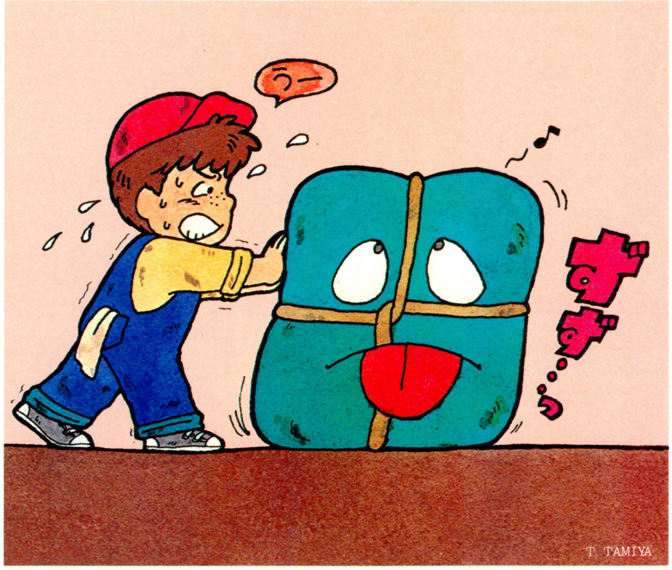
ニョキニョキと生えてきたのは、雨後のタケノコ……ではなく、林のように並んだモノリスの一群。



どうしよう、と悩みつつよーく見ると迷路みたいになっている。敵がこないうちにすりぬけてしまえっ!!

※この画面は開発中のものです。

涙の倉庫番スペシャル

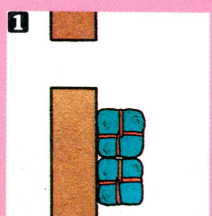


ぴよーん、出ました。待望のパズルゲーム。倉庫番といえばもう有名なソフト。パソコン版『倉庫番1』『倉庫番2』が大ヒットして、LCDゲームになって、ファミコンにまで登場してしまったのだ。しかも全150面！　今までに発表された倉庫に加えて、新しいオリジナルの倉庫もどっさり入っている。いらっしゃいませ、の店長も「ウーム、ひょっとして倉庫番ブームがくるかもしれないな」と嬉しがってるのだ。

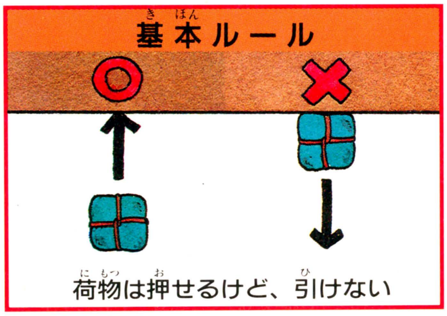
●アスキー　2,980円　7月下旬発売（ディスクカード）

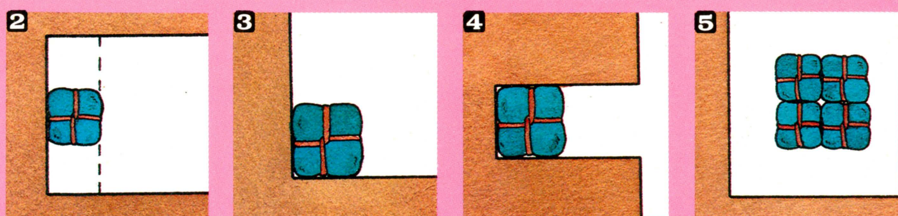
150面のパズルが登場！

こうなるとアウトだよ



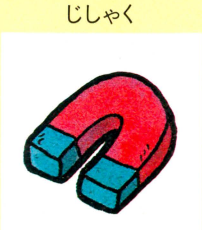
①2個の荷物は押せない。壁に2個の荷物がならんでしまったら、どうにもなりません。
②壁に荷物を押しつけても、壁が切れていれば、いいのだ。この場合はムリだね、もう。
③壁のカドッコに押してしまったのでは、救いようはない。
④行き止まりに押しこんでしまうのも、ダメですな。
⑤4個の荷物がくっついたら、壁ぎわでなくてもアウト。3個がL字型になるのは大丈夫。





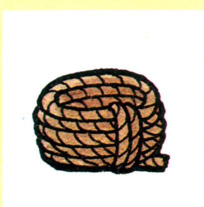
便利なアイテムが4種類

じしゃく



↑じしゃくを使うときには、荷物から1歩はなれる。ぴょっ、と1歩引けるんだな、つまり。この荷物って磁性体だったんだね。

ロープ



↑ひもをくるりと荷物にまくと、ピューッと引けてしまう。どんなに遠くても引けるけど、一直線じゃないとダメ。曲がれないのが玉にキズだ。

こしょう



↑荷物にふりかけると、倉庫番くんをおいかけてくる。が、荷物は赤い点のトコロ以外では停止しない。荷物につぶされることもあるのだ。怖いね。

オイル



↑2コ荷物がつながっている。オイルをピュッ、とまく。2個の連結をぐっと押す。2個はずりずりっと動く。なるほど、ベンリなアイテムだ。

では、かんたんにルールを説明しよう。いろんな形の倉庫に、四角い荷物がバラまかれている。荷物を決められたところに置いて整理すれば、一面クリアーだ。荷物をかたづける場所は、赤い点のあるところ。

荷物は押すだけ、引くことはできない。押せる荷物は1個だけで、2個、3個とつながったら押せないのだ。

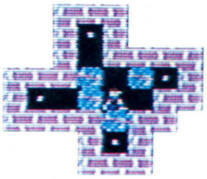
さて、ファミコン版には、この基本ルールでちゃんと解くパズルモードに加えてゲームモード、エディットモードもある。

ゲームモードでは、4種類のアイテムを使って、荷物を引いたり、2個いっしょに押したりできちゃうのだ。アイテムは各倉庫にひとつずつ、荷物の下に隠されている。ただし、何回か使うと効力がなくなっちゃうから、気をつけてホシーのだ。

点数はパズルモードのときに、1歩につき1点ずつ増加する。ゲームモードのときには、10,000点満点から、1歩につき1点ずつ減点となる。アスキーでは、良い点を競ったり、エディットモードを使った、面デザインのコンテストなどを考えているそうだ。今から修行しておくと、いいかもしれない。

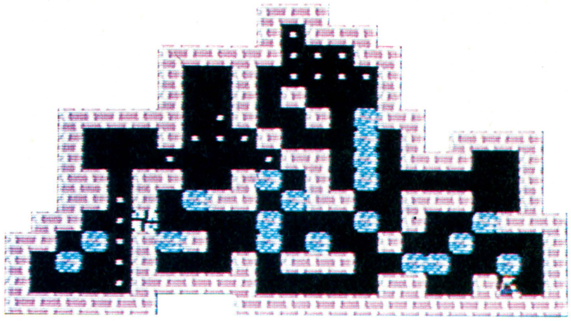
ちなみに、アイテムを使わなくても全部倉庫はとけるはず。がんばってね！

アイテム付き解法のテクニック指南



1面 おします

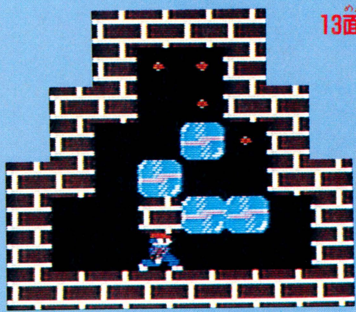
↑１面は練習、れんしゅう。どうやってもまちがえられない。荷物は押すだけ。コレが基本ね。 アイテム：なし



42面 ちょいと、上級

↑突然、難解になりますが、まだ序の口。収納場所についてフカーク考えないとダメ。短気な人には向かないのだ。 アイテム：オイル

まずはカンタンなところから



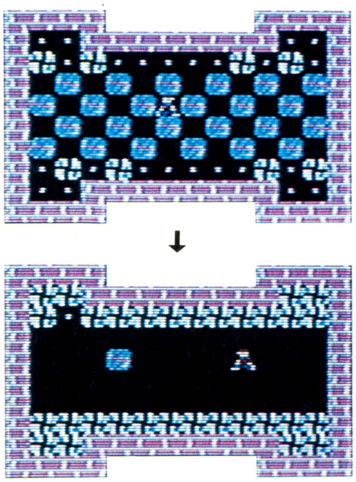
13面 拡大モードもあるよーん

なんと、なんの効果をネラっているのかよくわかんないけど、倉庫がビョンと拡大する機能がついている。

ちいさい倉庫を拡大すると、確かにやりやすい。けど、大きい倉庫を拡大しちゃうと酔うんだよ。一歩動くたびにスクロール。船酔い寸前なのだ。

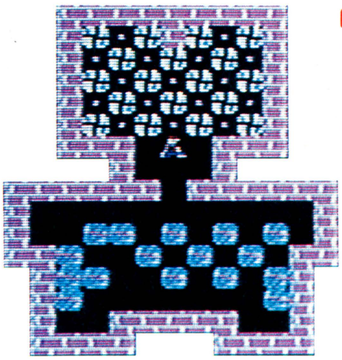
この13面はちょっぴりイジワル。３分でとけるぜ。 アイテム：オイル

ヘンなカタチの倉庫はイガイにカンタン、なものもある



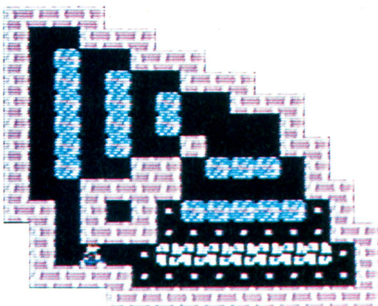
50面 とけたぜっ！

↑とってもカンタンなエッチです。形を楽しむ、というか味わう作品だ。アイテムなんか関係ないよーん。 アイテム：ロープ



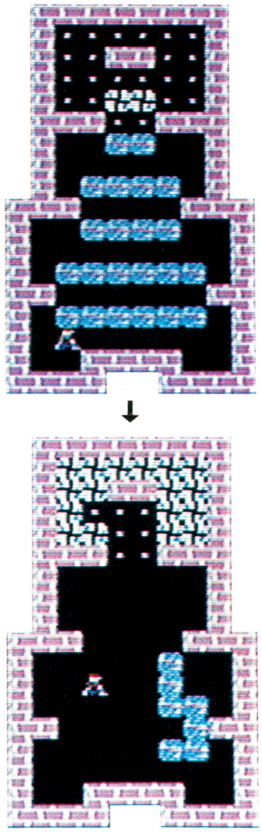
63面 ロボット形

←いっけんやさしそうでじつはムズい。ロボットくんのおっぱいのトコロにオイルがかくされているぞ。 アイテム：オイル



51面 おおぎ形

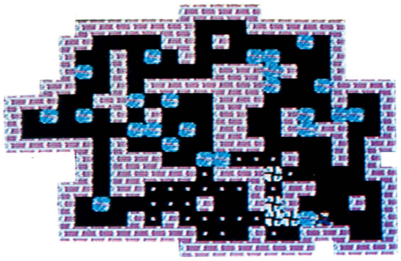
→いやー、美しい。いやー、なにをどう動かしていいのか、まったくわかんないね。ハハ。 アイテム：こしょう



83面 これも、とけたもん

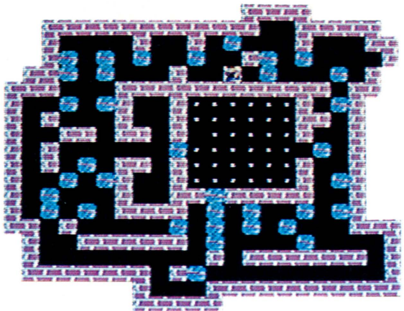
↑こーいうのは、深く考えないで、思いつきでパッパッとやればとけてしまう。100面以降は考えなきゃムリな面ばっかりだけどね。 アイテム：じしゃく

大きい面はヤヤコシイ



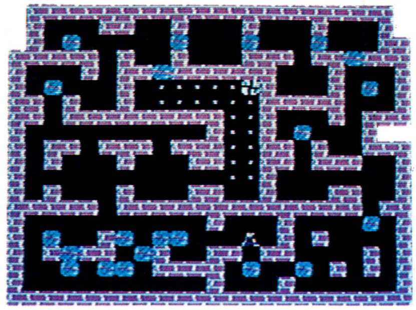
112面 悪い例

↑海は広いな、大きいな、ってね。これがまた、考えこんでもとけないんだ。まんなかに2個並んでいる荷物の左のほうにアイテム。 アイテム：オイル



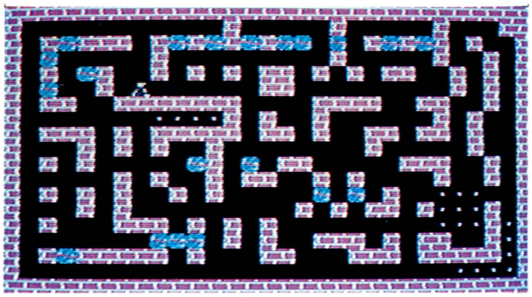
118面 エエイッ、うるさいっ!

↑右上の壁にくっついているヤツがアイテム荷物。ややこしいのは折り紙つき。 アイテム：ロープ



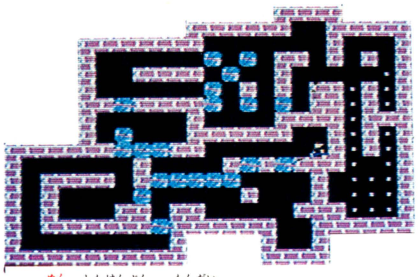
125面 もうダメ、なのだ

↑1個をただ単に動かして、カドッコに置いただけなんだけどね。ダメですね。 アイテム：オイル



76面 収納場所ね、ようするに

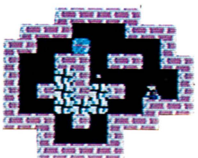
↑左下、2個並びの左のニモツがじしゃくのある場所。入れる場所が一番のポイント、とわかってるんだけどサ。 アイテム：じしゃく



135面 下半分が問題ね

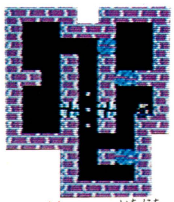
↑上半分はすぐかたづけることができる。下半分がややこしい。いちばん下、右はしの荷物のところにオイルが隠れているぞ。 アイテム：オイル

小さい面こそムズカシイ



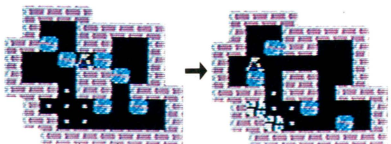
97面 ムリだってば、もうッ!

↑1個残ってますね。ダメですね。本当はコイツが右下におさまるのだ。左上からU字形をえがくように順につめるといいぞ。 アイテム：オイル



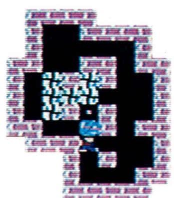
116面 まる1日はかかるぞ

↑十字の右に、いましまってある荷物は、本当は十字の下のほうにしまわれるべきなのです。なんて重要なヒントはさらりとききながしてほしい。右上の荷物のトコロにオイルがあるよ。 アイテム：オイル



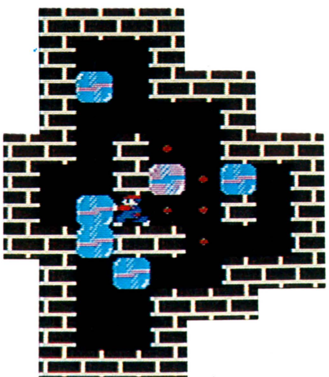
101面 良い例、でございます

↑手数があんがい少ないうちにといてしまえる。あとは上の2個を順々にしまって、下の2個をおしこめれば、ハイ、オシマイ。 アイテム：オイル



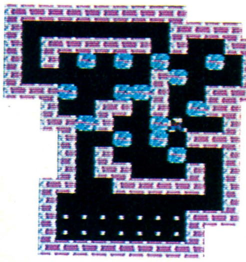
61面 フフフ、とけたぜ

←かなり困難な倉庫なのだ。この写真は大きなヒントになってしまうと思われるので、自信のある人はみないでね。 アイテム：じしゃく



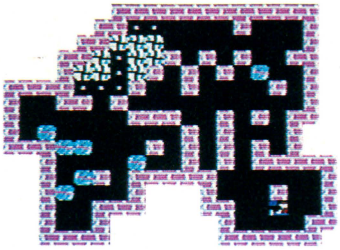
128面 拡大モードでやろうぜ

←ちいさい、コムズカシイ面こそ、拡大モードを利用したい。左の上と下の小部屋を利用して、うまく荷物をターンさせるのがミソ。オイルは下から2個目、左から2個目のところ。 アイテム：オイル



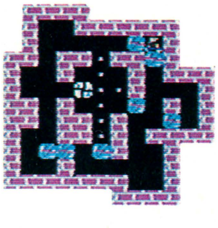
133面 動けませんね、コレ

↑2歩左へ進んだシーンだ。しかしこれからどうしろってんだ、と考える。上も横も下もひとつも動かせない、ような気がする。いちばん上の左から2番目の荷物にこしょうがかくれてるんだよーん。　アイテム：こしょう



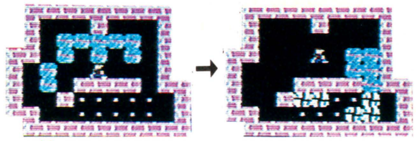
141面 むずかしい

↑新型のアイデア作品。コレはもう終わってるけど、しまい方がヒジョーに困惑しちゃいますねん。　アイテム：ロープ



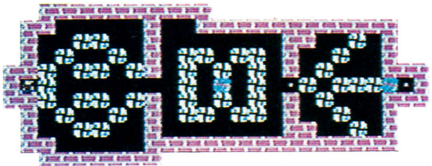
145面 むずかしいぞ

←ちいさいくせに想像を絶するムズカシサ。ヒントをちらっともらすと、いちばん右の荷物が、最後に残る。最初は右上の荷物2個を、左と下にそれぞれ進めるのじゃ。　アイテム：ロープ



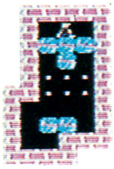
147面 むずかしかったのだ

↑ハハハ、だめだ。ムリだよ、こんなの。荷物のつめかたがまるっきりわからないでしょ。ヒントは教えられないから、自分で考えるのだ。　アイテム：こしょう



146面 むずかしいのだ

↑終盤になると、文句なしに超なんぎな倉庫しか出てこない。ムチャ、クチャでござりますがな、という面だな。2個のポチをうめればクリアーだ。　アイテム：じしゃく



149面 最終一歩手前の149面だ！

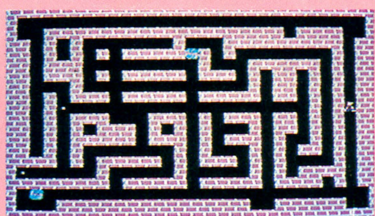
↑ちいさいでしょ。コレLCDゲームのにもあったけど、むずかしいんだよ。150面はデカイんだぜ。　アイテム：オイル

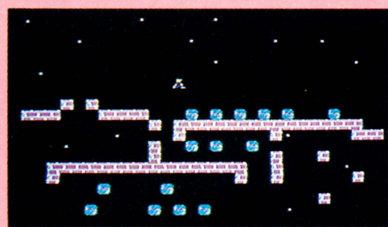
エディットモードで遊びましょ！

●ファミ通オリジナル倉庫番

ダンジョナライズされた
アンダーグラウンド倉庫

→モンスターさえいそうな倉庫だ！





エキセントリックな
宇宙感覚

←地球の存在を思い起こす倉庫だ

エディットモードでは、オリジナルの倉庫を作って、30個までセーブすることができる。そんでもって、ファミ通でも、調子にのって倉庫を作ってしまったのだ。

エディットはカンタン。Bボタンで荷物やブロックや赤い点を選んで、Aボタンでおいてゆくだけ。荷物と赤い点の数が同じになったら、すぐプレイできる。

でも、作るのはカンタンだけど、倉庫のデザインがとても難しいのが、困ったモンなのだ。

昔々から、ゲームをエディットして、面白い面を作るというのは、頭を使う高度なことだったのだ。ロードランナーでも、エディットモードでちゃんとした面を作って、楽しく遊ぶのってムズカシかったものね。

パソコン版の『倉庫番2』のマニュアルには、〝解くよりも作るほうが難しい。だから作るほうが面白い！〟とも書いてある。

でもねー、難しいのを作るのは難しいから、あんまり作れないから、ファミ通はやめたっ。

ファミ通面は、難しい倉庫はめざさない。

そんでもって人生に新たな衝撃をあたえるような、思いがけない発想を楽しむ楽しい倉庫を作ったのだ。

ひとつは〝ダンジョナライズされたアンダーグラウンド倉庫〟。コレはぜひ、拡大モードで楽しんでほしいぞ。カンタンなようでいて、じつは少し意地悪な倉庫でもある。

もうひとつが〝エキセントリックな宇宙感覚〟。雄大な宇宙、輝く惑星などを表現した倉庫だ。私たちは、宇宙のなかに生まれた、ケシ粒のような存在なのだ。生命の神秘などをうったえながら、やってみると面白いのが良いのだった。



いにしえの大泥棒、石川五右衛門とカンケーあんのかどーか知らないが、大泥棒ゴエモンくんが大活躍するファミコンゲームが登場したのだ。その名も"がんばれゴエモン! からくり道中"。悪政で人々を悩ませるバカ殿様をへこませるため、ゴエモンくんが世直し珍道中にでるって内容なんだけど、なんとそのメモリの容量は、ファミコン史上初、2メガもあるんだって。開発発売元のコナミさんの話によると、グーニーズの4倍は楽しめるとか。こりゃ、スゲー。

●(株)コナミ　7月下旬発売予定　5,300円

天下ご免の大泥棒ゴエモンくんの大江戸大冒険遊技なのだ!!





ストーリー

時は江戸時代、バカ殿様の圧政により、人々が貧困にあえいでいた頃、大金持ちの金倉から千両箱を盗みだしては貧乏長屋にばらまくという、ひとりの義賊がいた。その名も大泥棒ゴエモンくん。ある日、カレは考えた。「こんなセコい盗みを繰り返してても、いっこうにらちがあかねぇ。それよっか、いっそのこと、この貧困の元凶ともいえるバカ殿様をへこました方が、ちったァ、世の中、よくなるんじゃあんめえか」。せっかちなゴエモンくん、おもいたったが吉日と、さっそく世直しの旅にでた。めざすはバカ殿様のいる江戸のお城。だが道中にはゴエモンのうわさを聞いた取り手たちが、手ぐすねをひいて待ち構えている。はたして無事に城までたどりつける!?

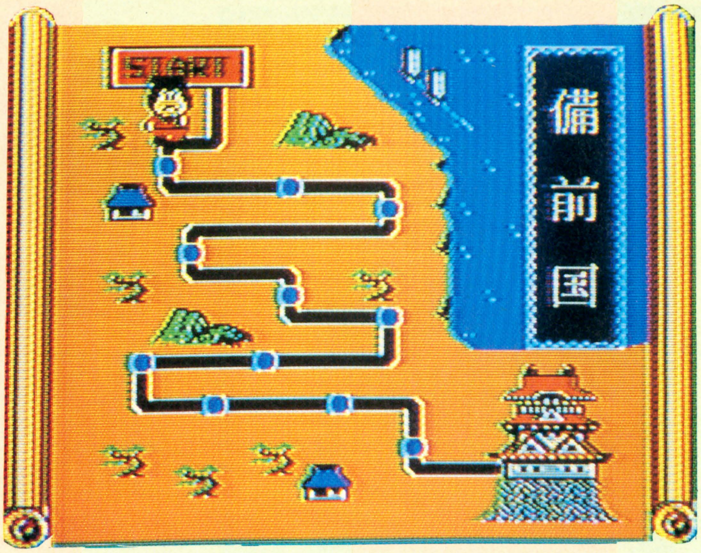


HOW TO PLAY

プレイヤーが操作するのは、もちろん主人公のゴエモンくんだ。✢ボタンで8方向にコントロール、Aボタンを押せばジャンプするぞ。敵を攻撃するのはBボタン。Bボタンを押すと同時にゴエモンくんは、自慢のキセルで相手をポカリ(ただしお店のなかでは、Bボタンはお買い物に使うよ)。ステージは全部で13。海、山、村など背景のバリエーションは8種類ある。道中で手形を3つ集め、ステージのラストにある関所に行けば1面クリアーだ。

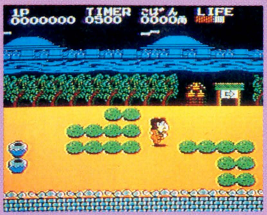
いよっ日本一の義賊、おとこだね!!

START



ゴエモンくんの道中は長く、しかも複雑だ。町、村、山、海とバリエーションに富んでいる。けれどそんな地形もゴエモンくんの前進を阻むものではない。

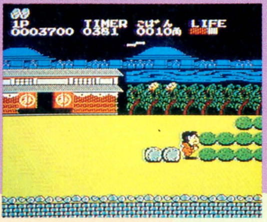
町



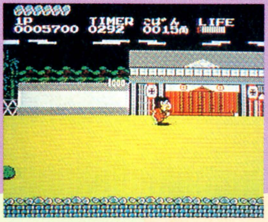
さぁて、いよいよゴエモンくんの、正義の道行きのはじまりだゼッ!!



矢印の書かれた立て札を利用して、道に迷わないようにしよう。



ツボをみつけたら、その上でかならずジャンプしてみるといい。



各面の最後は関所になっている。これを抜ければ面クリアーなのだ。

ツボをジャンプすれば小ばんがとび出る

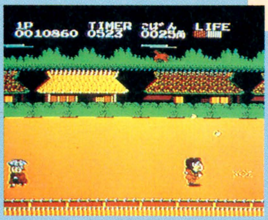


道のまん中にころがっているツボ。中にはなんと小ばんが隠されている。近よってジャンプすればとびだしてくるぞ。ツボをみつけたらかならずチェックするように。

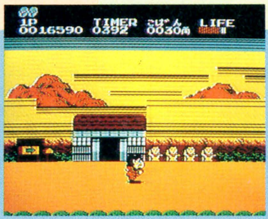
村



第2面目は村のシーン。はてさてなにが出てくるか、楽しみだぜ。



空から石を落とすカラス軍団。小石でもやられるとイチコロだぞ。



4体並んだお地蔵さんの横に、みょーな蔵がある。なァーんだ!?



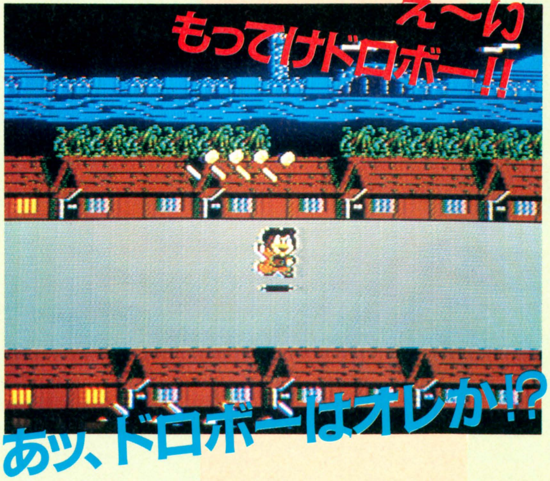
関所の前まで来たけれど、手形がまだ集まらない。おしーなァ!!





丁とでるか半とでるか!!
これが勝負の分かれ目だ!!

道中、各所に賭場が設けられ、丁半ばくちが行われている。てっとりばやく小ばんを増やしたい人は利用してみるのもいい。負ければカケ金没収だけどね。



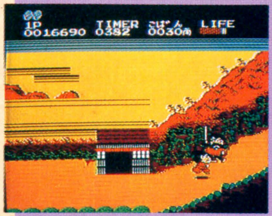
絶景かな、絶景かな……

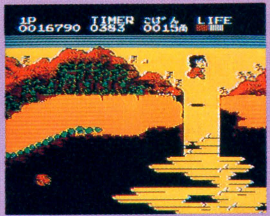
バカ殿様をへこましたゴエモンくん。うれしさのあまり、お城の屋根に登って大見えを切る。ざまァかんかん、カッパのへぇー!! でも調子に乗りすぎるとおっこっちゃうぞッ!! ラストのデモには3パターンあるとか。お楽しみに。



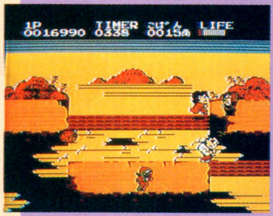


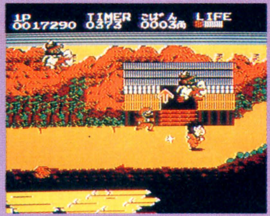
山


いざ、山道を駆け上がらん、と思ったのに、いきなり山賊が登場。


道が途中で崩れていた。でもへいちゃらさ。勢いをつけジャンプ!!


空に突然天狗が出現。大きなうちわを使って防害をしてきたぞッ!!


丸木橋の向こうには、黒づくめのご用きき(?)が待ちぶせしていた。


恐怖の天狗2段攻撃。おまけに地上には忍者が。絶体絶命だゼッ!!


竹やぶからまたもや山賊が登場。これがホントの"ヤブからドロ棒"

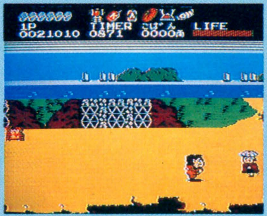
海


つめたい海だってなんのその。それにしても松林が日本的で美しい。


向こうの岩にジャンプしよーと思ったのが……。カニに注意。

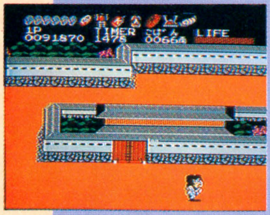

どーいうわけか、鬼までもが、ゴエモンくんの旅を邪魔するのだ。

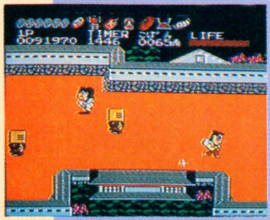

はねた魚に当たっても、ゴエモンくんの命は傷つく。正義の味方のわりには、意外とか弱い。

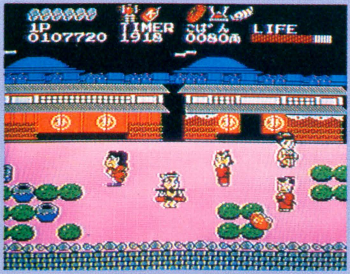

石がきがいかにも海っぽいなぁ、と見とれているうちに目の前に敵が!!


まるで竜宮城のような建物がたっていた。はたしてなかには……。

城下


バカ殿様のいる城の城下町に入ってきたゴエモン。いよいよだぜ!

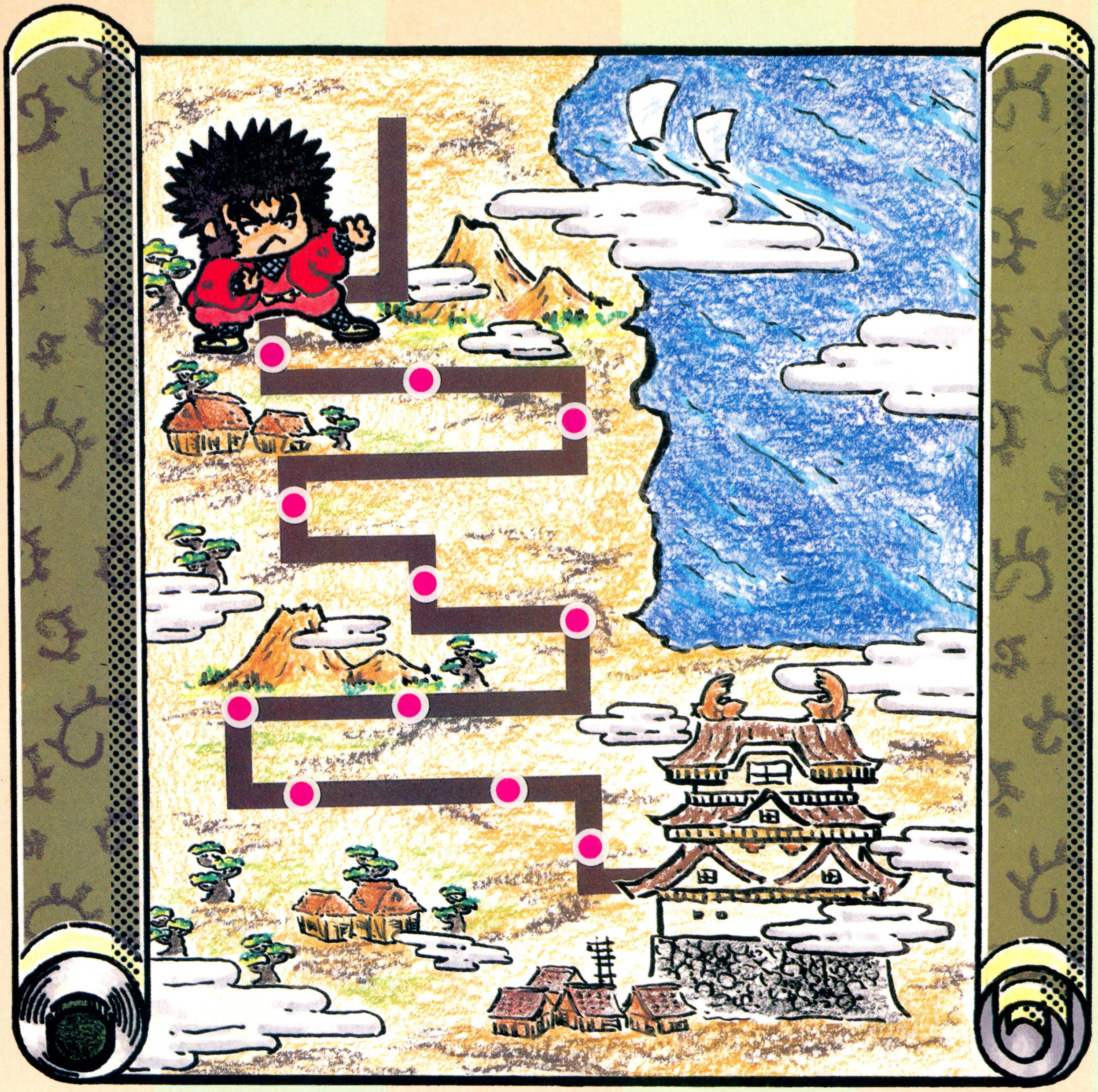

城下町をうろつく虚無僧たち。近寄ると危険だ。逃げろー!


さすがに城下町だけあって、繁華街はにぎやか。地面が紫なんて、あかぬけてる……!?

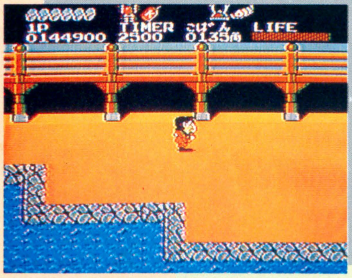

お堀ばたには柳がうわっていた。なぜか人気もなく寂しい。なにか出そうな気配がする。


いよいよ城門にまでやってきた。ここに入りさえすれば……。だが入り口には入道がいる。

もうだれもカレの走り(はし)を止め(と)められない。

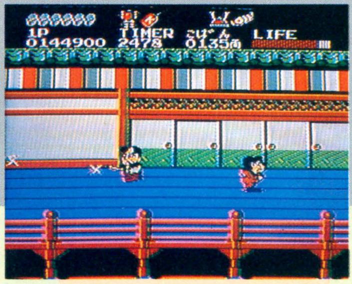


城内(じょうない)



やったゼッ、本丸へ潜入(せんにゅう)したぞ!! いよいよクライマックスが近づいてきたんだ!!

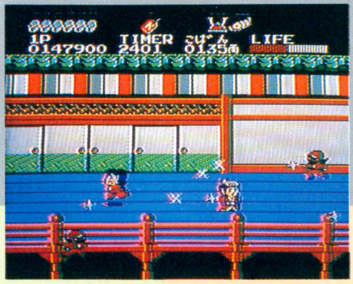




城門(じょうもん)の中(なか)。おぉ、あれに見え(み)るノボリはかの有名(ゆうめい)なコナミ家(け)の……。

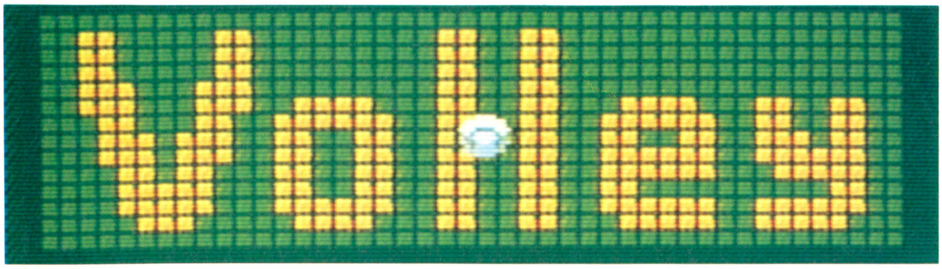
忍者(にんじゃ)、武士(ぶし)、腰元(こしもと)と、さすがに城内はガードが固(かた)いなー。困(こま)った。





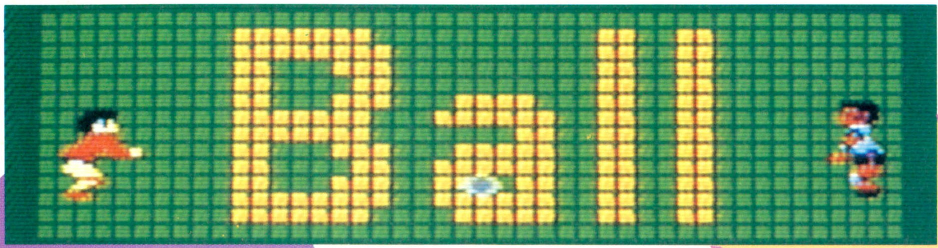
はたして本丸(ほんまる)はどこにあるのだ!? おっと、なぜかタワラが転(ころ)がるぞ。

戦(たたか)いのさなか、なぜか渡(わた)り廊下(ろうか)をお散歩(さんぽ)のお姫(ひめ)さま。ボーナスだぞ。



バレーボール

●任天堂　2,500円
7月14日発売

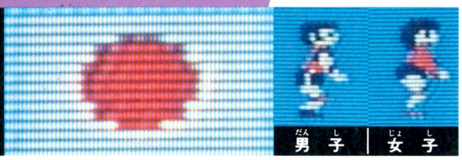


ソォーレッ！　期待の新作スポーツゲーム『バレーボール』が、いよいよ発売されたぜっ!!　なんてったって女子バレーモードと男子バレーモードが選べるし、対戦国は日本、ソビエトなど8ヵ国っ!!　まるでオリンピックなのだ。よしっ、それじゃあ、今度はファミ通バレーボールリーグでも開催すっとするかなあ。うーむ、燃えるぜっ!!

はてしない首位攻防戦

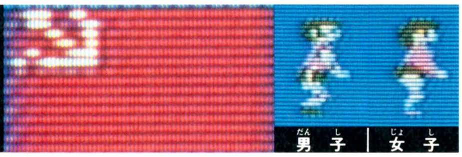
参加国紹介

日本



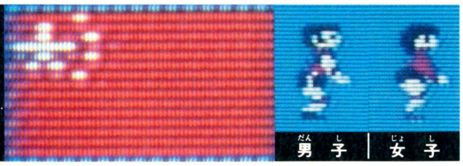
赤いユニホームがピッタリきまった日本チームだ。やっぱり日本チームを選んでプレイする人が、いちばん多いんだろうなぁ。

ソ連



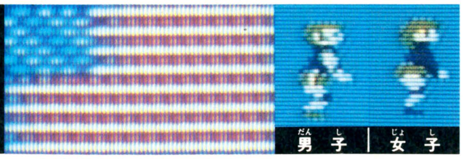
ソ連のユニホームはピンク色。１人用で遊ぶときの対戦相手としては、いちばんの強敵だ。ソ連に勝てるようなら、そーとーの上級者だ。

中国



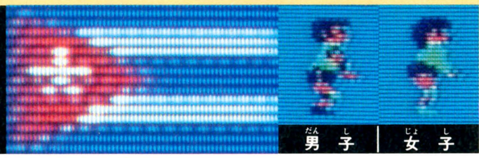
ソ連について強力なのが、この中国チームだ。共産圏の国ってどーしてこう強いのかしら。ま、それはいいとしてこいつもとにかく強い。

アメリカ



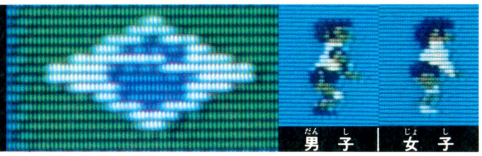
３番目に強いアメリカ。各国の強さの順位は、本物のワールドカップの順位を参考にして決めたんだそーです。日本はどのあたりかな？

キューバ



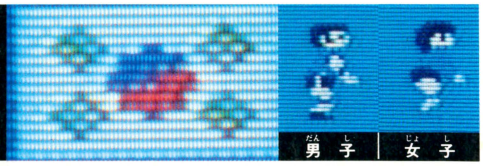
キューバの選手は、かっ色の肌。いかにも強そうなのだ。でも、難易度からいえば、中級クラス。キューバに勝てればまあまあだね。

ブラジル



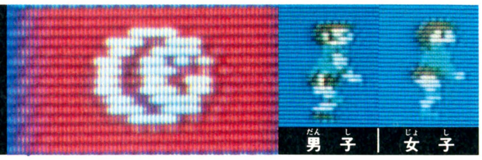
ブラジルあたりが、初心者の対戦相手としてはちょうどいい。てきとうなスピードがあったほうが、プレイしやすいのだ。

韓国



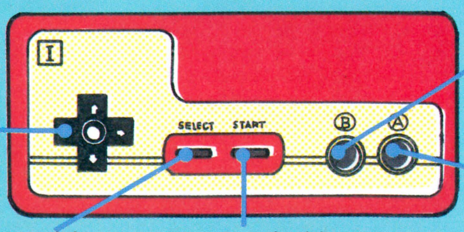
韓国は、いわばブービーチーム。チュニジアの次に弱いのだ。時間差、クイックなどのテクを、このへんでつんでおくのもいいね。

チュニジア



なんてったって、チュニジア。いっちゃん弱いのだ。まず、このあたりに確実に勝てるようにならないと、金メダルは遠いぜっ!!

操作方法



選手のコントロール
ボールの方向

ジャンプ
(アタック、ブロック)

サーブ、レシーブ、トス
前衛の集合

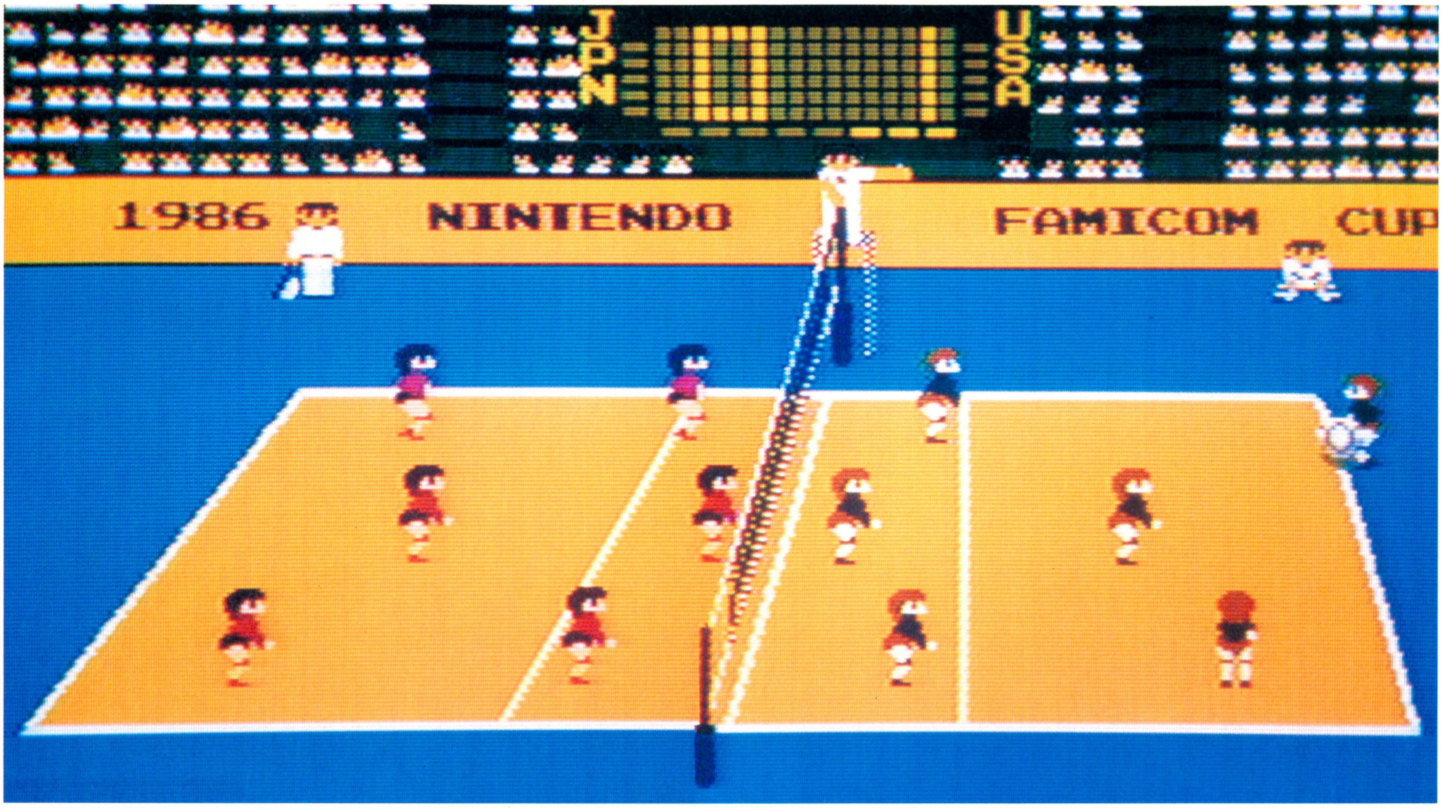
セレクト

スタート・タイム

男子

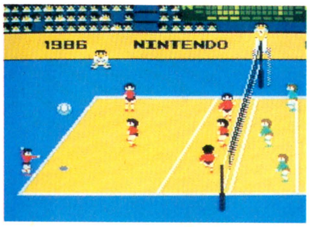
まず、トレーニングモードで練習をつもう。赤くなってるプレイヤーが✚ボタンで動かせるプレイヤーなのだ。基本的には、ボールの真下にいってAボタンかBボタンを押せばいい。Aボタンはレシーブとトス、Bボタンはクイックトスとブロック、アタックだ。ブロックとアタックはジャンプをするため、前もってボタンを押してなくちゃダメ。タイミングがむつかしいぞ。

これがファミコンカップトーナメント会場だ！



⬆そう、ここがファミコンカップの試合会場なのだ。選手のひとつひとつのプレイに、観客から拍手がまき起こる。世界チャンピオンめざしてガンバレ！

サーブ



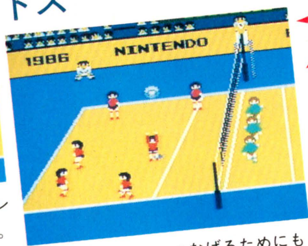
⬆ソォーレッ！　サーブはしっかり決めたい。ねらったとこへ落とせ！

レシーブ



⬆しっかり腰を落として、適確にレシーブだ。タイミングが難しいぞ。

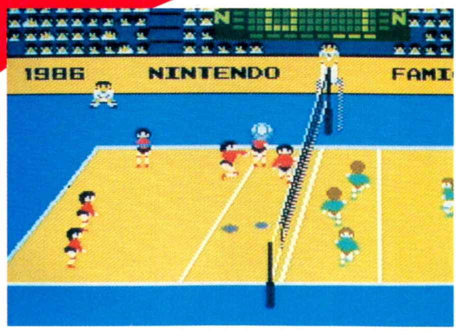
トス



⬆次のスパイクにつなげるためにもトスは大事だ。低いトスもあるのだ。

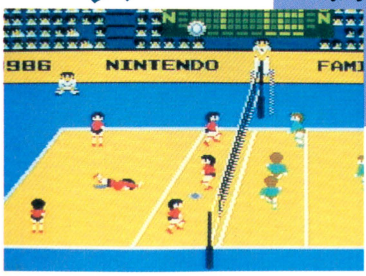
スパイク

⬇ビシッとスパイクだ。どこをねらうかが大切だぞ。フェイントっていう手もあるよ。



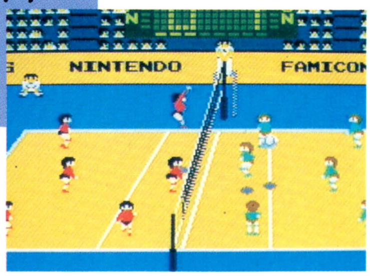
防御

フライングレシーブ！



⬆身をていしてのフライングレシーブだ。こーゆープレイがあると、試合も引きしまる。

ブロック！



⬆ブロックポイントが決まると、ほんとにウレシイのだ。2枚ブロックもできるぞ。

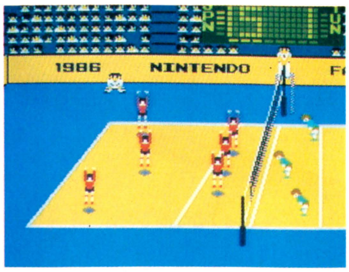
タイム



⬆試合中ポーズボタンを押すと、作戦タイムだ。

勝利

⬇3セットを先に取ると勝ち。喜びにわく選手たちなのだ。



知らなきゃ損する最新情報なのだ

NEW SOFT

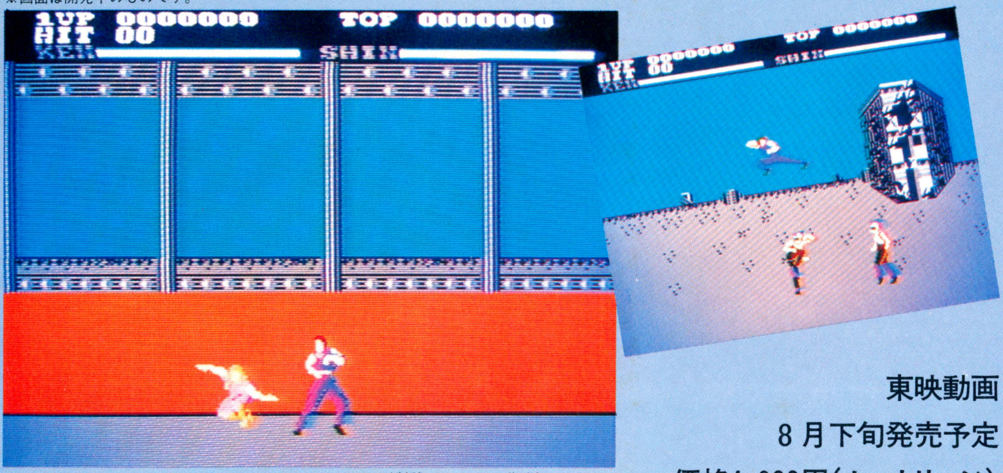
次々出てくるニューソフト。でも、ほんとうにキミにぴったりのオモシロソフトはどれかな。よく検討しよう。

アクション

北斗の拳

秘孔を突いて敵を倒せ！　恋人〝ユリア〟のために

※画面は開発中のものです。



↑むむっ、ここは「サザンクロス」。〝ケンシロウ〟と宿敵〝シン〟との決闘シーンだ。

東映動画
8月下旬発売予定
価格4,900円(カートリッジ)

「アタタ……」でおなじみ？　ご存知、人気アニメの『北斗の拳』が、ファミコン版のゲームになるぞ。

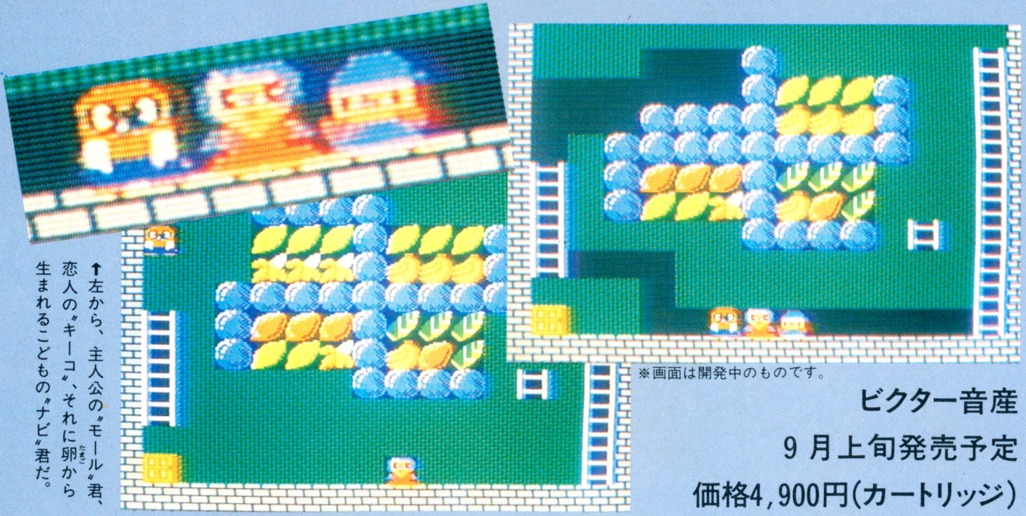
主人公は、北斗神拳の伝承者の〝ケンシロウ〟。連れ去られた恋人の〝ユリア〟に再会するために、命がけの戦いの旅に出る。ストーリーの展開は、宿敵〝シン〟との戦いに始まり、〝ジャギ〟、〝聖帝サウザー〟、そして最後は〝ラオウ〟との世紀の決闘にいどむという、4面構成の横スクロール・アクションゲームだ。

このゲームは、キャラクターが6等身サイズと大きめで、画面も奥行きがあって立体的だから手ごたえも満点。さあ、キミは〝ケンシロウ〟になりきって戦いに没頭しよう。熱中度は100パーセント！

パズル

バナナ

全部で120面の迷路に挑戦！　時間制限はないよ



↑左から、主人公の〝モール〟君、恋人の〝キーコ〟、それに卵から生まれるこどもの〝ナビ〟君だ。

※画面は開発中のものです。

ビクター音産
9月上旬発売予定
価格4,900円(カートリッジ)

主人公のキャラクターは、もぐらの〝モール〟君。彼をうまく動かして、頭脳プレイで迷路をぬけ出すパズルゲームの登場だ。

1つの面をクリアーするには、〝モール〟君が動いて、土の中に埋まっている食べものを全部食べて、最後はドアから出なくちゃいけない。でも、その前にドアの鍵を持っている恋人の〝キーコ〟を見つけておくのも忘れてはだめ。

さて、この『バナナ』は、パソコン用ゲームでおなじみの『モール・モール』を、新しくファミコンのソフト用に改良したもの。隠れキャラやボーナスキャラ、裏ワザも豊富だ。登場する食べもののキャラクターも楽しいよ。はたして、キミは何面まで解けるかな。

ファミ道楽

発行所
東京都港区青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー 道楽局内
ファミ道楽編集部

『オホーツクに消ゆ』ファミコン化決定っ!!

——今秋、アスキーより発売かっ!?——

『オホーツクに消ゆ』というアドベンチャーゲームを知ってるかな? 東京↓北海道で次々と起きる連続殺人事件を、プレイヤーが刑事になって解決していく、というストーリーで、パソコンではとってもヒットしたゲームなのだ。

でもって、その『オホーツクに消ゆ』がファミコンゲームに移植されるらしい、という噂が流れてるんだけど、どうやらこれが本当らしいんだね。早ければ、10月頃には発売されるとのことなのだ。

「アドベンチャーって、容量が大きい方がいいんです。絵もたくさん入りますからね。コナミの新作が2メガだから、こっちは4メガで発売しようかな……」(開発担当のSさん)。

うっ、4メガってことは、ディスクの8倍の容量っ!! 本当だったら、すごいけどね……。

ファミコン家庭教師します

みんな、やっぱりゲームの腕で悩んでるみたいだね。「スーパーマリオがクリアーできない」とか「魔界村の隠れキャラが見つけられない」とか……。どうしてなんだろね、あんなの、簡単なはずなんだけどな。

仕方がないので、この特派員田中が、特別に家庭教師をしていくことにしよう。希望者はどんどん名のり出ること!! しかし料金の方はちと高いぞ。なにしろ現役の東大生で、しかもファミ通の特派員だからなっ。どこかの高○名人や○利名人とは格が違うのだ、格が。

授業料は週1回、1回2時間で月5万円! 東京在住で「お願いします」という人がいたら、「ファミ道楽・家庭教師係」まではがきしてくれ。生徒が名人級の腕前になるまで責任指導していくぞ。

特派員田中の素顔



●プロフィール

スーパーマリオ2	7時間で裏ワールドに突入っ!
スターソルジャー	1時間でワープの法則を発見!
グラディウス	4時間で6周クリアー
ドラゴンクエスト	28時間でクリアー

20歳　東京大学理科Ⅰ類2年在学中

FROM KONAMI

紙尾明美ファンクラブ会報 Vol.②

名誉会長
東府屋ファミ坊
会長
ゲヱセン上野
顧問
太田富雄(特別出演)



●みんなから希望殺到の明美ちゃんの写真だけど、どうしようかな、と思ってます。ターミネーター水科(ファミ道楽専属カメラマン)が綺麗に撮ると言ってるから、のせてしまおうかなあ。好評だったら、ブロマイドだって作っちゃうかもね。

●そろそろスリーサイズでも公開したいなあなんて考えてるんだけど、明美ちゃんがはずかしがっちゃってだめなんだよね。仕方がないので、今号はゲヱセンの推測を書いときます。「まず身長は約160センチ、女の子にしてはちょっと高いめかな。でもって体重。これは本来なら書くべきじゃないな、と思うんだけど、でもかなりやせてるんだよね。たぶん40キロ以下じゃないのかなあ」。なるほどね、みんなわかったかな!?

●次号では明美ちゃんに直接取材するからねッ!

明美ちゃんからのメッセージ

みなさん、お手紙ありがとう。
思ってたより来たのでびっくり!
ところで こんど新作「がんばれゴエモンからくり道中」という
長いタイトルのが出るんだって
でも おねえさんは まだ
グラディウスに夢中なんだけどナ..
どうしよう?!

入会規定
入会希望者は、明美ちゃんへのファンレターを同封の上、"紙尾明美ファンクラブF3係"まで。おって豪華会員証を発行します(入会希望者多数のため、会員証の発行が少し遅れています。心配しないで待っててね)

今週のファミ道楽クイズ

①紙尾明美ちゃんの靴のサイズ②紙尾明美ちゃんの好きな色③紙尾明美ちゃんの給与振入銀行、の3つの答えを明記のうえ、"ファミ道楽クイズF3係"まで送ろう。3つともみごと正解だった人には、明美ちゃんの特別メッセージとファミ道楽お楽しみグッズがプレゼントされるぞっ!! 締め切りは7月18日だぜ!!

■もろもろのはがきのあて先
〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ファミコン通信編集部内
ファミ道楽編集部 ○○○○係

選抜ファミ通野球リーグ戦成績

(第4節 6月14日まで)

	試	勝	負	分	率	差	本塁打
巨人	18	11	6	1	.647	−	40
ヤクルト	18	11	7	0	.611	0.5	39
広島	17	9	7	1	.562	1.5	21
阪神	20	10	10	0	.500	2.5	34
大洋	17	7	9	1	.437	3.5	22
中日	18	4	13	1	.235	7.0	26

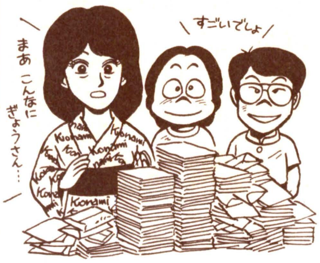
※各チーム担当者 阪神＝東府屋ファミ坊、巨人＝アルト鈴木、大洋＝ガスコン金矢、中日＝FE浜村、ヤクルト＝ひらんや高橋、広島＝特派員田中

今節の成績

阪神	14-5	ヤクルト
阪神	14-11	大洋
阪神	28-5	中日
ヤクルト	18-8	中日
中日	11-10	巨人
広島	5-4	阪神
ヤクルト	23-12	大洋
巨人	13-7	広島
阪神	19-17	巨人
大洋	15-14	ヤクルト
大洋	6-5	中日
広島	11-8	中日
広島	14-10	中日
巨人	14-9	広島
巨人	32-15	阪神
ヤクルト	15-7	中日
広島	18-5	大洋
巨人	15-13	中日
広島	15-11	阪神
ヤクルト	5-4	広島
大洋	11-11	巨人
中日	11-9	阪神
巨人	14-10	ヤクルト
大洋	19-4	阪神
ヤクルト	18-12	阪神

今週の㊕情報

この間仕事で新潟に行ってきて甘えびをたっぷりいただいてきたんだけど、新潟では甘えびのことを"南蛮"ていうんだね。知らなかった▼ということで、今度の号は、紙尾明美ファンクラブスーパースペシャル会報号になる予定。明美ちゃんがみんなのお手紙にお返事するから期待してね。(東府屋ファミ坊)




タジリプロ御近影

K.ARAI

タジリプロと澁澤先生の指・鍛練

キミの指に

前口上

早速、鍛練技の報告が届いた。どれどれ、なんだなんだ、どれも黄金の城とダーウインの技ばっかりだ。東京の榎本和央に竹内建一、小畑光利、千葉の小川哲史、神奈川のなかじまかずあき(漢字を使え漢字を)。特に榎本は黄金の城ばかり3枚もっ！　ゲームが古くなったんで紹介はしないが一応、ほめておく。よしっ!

今週は、まだ読者投稿採用はないが、次号あたりは、そろそろかなと思っている。LET'S FIGHTだ。

ど ダンプ松本

「ダンプの登場です!!」。とうとう出てしまった女子プロゲーム、キャラクターがすべて実在していてしかもそっくりムチムチしているのが泣かせるぜ、のゲームなのだ。

やり始めのうちは、わけがわからんうちに終わるハズ。操作がややこしくて技がかけらんねーんだよな、うん。そこでプロレス界の鬼太郎と呼ばれる私、澁龍が大技を3つほど伝授しようか。

まずはブレンバスター。正面向かいあって組み合い、レバー上でキックボタンだっ。うりゃ。

次、パイルドライバー。ブレンバスター同様正面向いて組み合い、レバーを下にしてキックボタンだぜ。ともにキックには縁遠いのにキックボタンを使うところが不思議だぜ。ネクスト！　ニードロップは、倒れている相手の上方からレバー下でキックだぜ。

どーだ、これだけ知ってりゃ1試合ぐらい勝てるぞっ。

り ドラゴンクエスト

俺がゼルダよりおもしろいと思った超お買い得リフトがこいつだ。銀のたて琴をひこう。ピラリヒラリ。敵が寄ってくる。さらにひくと、「スライムはうれしそうだ」となる。俺も嬉しいぜ。それと、ローラ姫を助け、抱いたまま宿屋に泊まってみた。太陽が黄色い朝を迎えると、「ゆうべはおたのしみでしたね」だと。うるへー、よけいなお世話だもんのすけ。ローラ姫も仲々のモンだ。

状況によって変わる様々なリアクションはウマイ。次はローラを抱いたままドラゴン退治にチャレンジするぜ。


K.SUGIMORI

ど ロボレス2001

道場に大ボケのはがきがきていた。栃木の佐々木玲男奈！　き、貴様、今頃ナッツ&ミルクの鍛練技だあ？　名前は江崎博士みたいでカッコイイのに頭が縄文時代の化石センスだ。玲男奈はバツとして校庭30周走れ!!　まいったな。

ところで、ここはロボレスのコーナーだった。忘れてたぜ。謎の基本技“チョップ”のやり方だ。基本のクセに今までかけ方がわからなかった。なさけない。これは、組み合って相手をロープへ振る。バウンドして戻ってくる時にパンチボタンを押すというモノだ。力道山が泣くぜ。

ゲーム黒魔術

講師：澁澤龍彦

私が、なぜゲームが上手いか。自分でもホレボレするくらいなのだが、実は、これは修行に秘密がある。ある。

ゲームに適した時間帯がある。午前2時前後だ。人間の脳が最も正弦振動する時間だ。私は毎日この時間、合わせ鏡の中心にファミコンを置いてプレイする。さらにハンズで買ったワラ人形セットにクッパやノコノコの顔を書いて、横に置いておくと効果的だ。

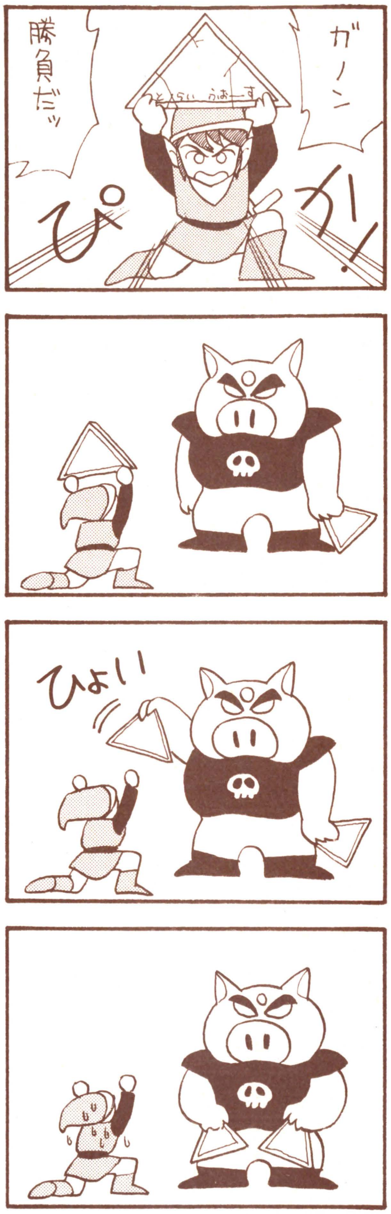
丹波哲郎の霊界パワーが五臓六腑にイヤというほど響き渡り、ハイスコアの道へと誘う。そして、ハイな気分が頂点に達した時、ハッとして、朝だ。

奇跡を起こす道場 第3回



澁澤龍彦先生御近影

ゼルダの伝説



ピ アルゴスの戦士

ドびっくり！　まるで見てきたかのようなグラフィックで評判のアルゴスの戦士に、なんと、ひゃ、100万点ボーナスがあったのだ、どひー!!　まだ完全じゃないから、ヒントだけ伝授しよう。

ゲーセンで配っている「アルゴスの戦士・奥義秘伝書」なる物の中にこう書いてある。〝アポロンの神宿りし者に死の星は喜びと化して舞い降りん〟。うーむ、わからん。同社のスターフォースの象形文字よりはくだいて表現されているのだけど、難解な事にかわりはない。一応道場の方で、ある程度の解釈をしてみたので参考にしてみてくれ。まず「アポロンの神宿りし者に」の一節。アポロンとは、ギリシャ神話の中の太陽神のことである。そこでインドラマークを思い出してみると、あった、天空のインドラが太陽そっくりだぜ。つまり、天空のインドラを持つ者という意味。次の死の星とは、北斗七星を意味する。プレイ中、普段は墓標に宿ってるハズの星が、天空のインドラによって空中に出ることがあるのだ。その星が北斗七星の事で、当然7つあるハズだ。探してみてくれ。残りの喜びと化し……はその通りの意味だ。だが、これだけでは100万点は入らない。あとなにかが必要だぜ。それはみんなで探してくれ。

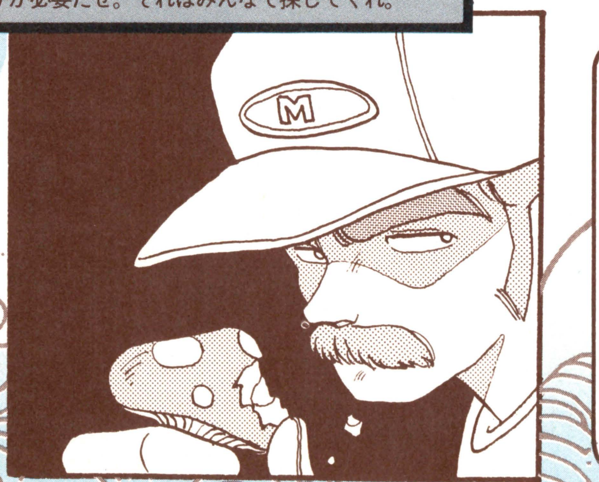
ピ ワンダーボーイ

今一番人気のあるゲームってえと、このワンダーボーイじゃないかしら。シンプルなゲームデザインと愛くるしいキャラクターが俺の心をつかんで離さないぜ。

ここらでちょっと細かいテクを教えよう。まずは隠れパネル。E、S、Cの3つのパネルが出るぞ。各々2,000点だ。出し方は出る場所におのを投げるか、出る場所でおのを投げれば良い。例えば1-1ならハチが飛んできたらおのをサクサク投げ続けよう。2匹目のハチのあたりで出るぞっと。

次は1upだ。パネルと同様の出し方でやってればちっちゃな少年がでるから、取れば1UP。噂ではE→S→C→1UPだと言う話だけど、本当かねぇ。そうそう、パネルと1UPはスケボーに乗っていると出しにくいぞ。注意だ。

最後に大ボケ技を1つ。ラストの親玉を倒すと、アイテムを残して行くだろう。そのアイテムを取らずにリフトにのろうとするとリフトが落ちちゃうのだ、ワハハハ。



指鍛練の結果を知らせなさい!!

今週の鍛練はどうだった？　ちょっとは指先が引き締まってきたんじゃないかな。そんな君たちの成長ぶりをお兄さんは知りたいのだぞ。俺もちょっとは大人になったかな、と思ってる人はすぐ連絡をよこしなさい。どの程度指鍛練がなされているか、判定してつかわそーじゃないかい。待ってるぞ。それと、いつもどーり鍛練技も大募集している。できればビデオゲームの方がいいが、ファミコンでも技がおもしろくて役に立ち、練り上げられている物ならOKだ。採用分にはなんかプレゼントをすることも考えているから、バシバシ報告すべし。おっと時間だ。それじゃ、待ってるぞ！

●あて先
〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー　ファミコン通信編集部
「指・鍛練道場」○○○○係
(○○には、ゲーム名を書くこと)



水野店長の

もう一度逢いたい

このコーナーもめでたく３回目を迎え、ようやくみんなにも読んでもらえるよーになったかなーなんて思ってます。でも、そんな頃が危ないんだよね。アッサリ打ち切りなんてことが、出版界ではしょっちゅうある。ま、そーゆーことがないように、今回もハリきってまいりましょーか！スポーツゲームの隠れた名作『10ヤードファイト』の登場だ。いくよー。

第3回 10ヤードファイトの巻

●アイレム 4,500円

こんなこともありましたね『10ヤードファイト』さん!?

いらっしゃいませ。私が社会人ファミコンユーザーなんかやっちゃってる水野店長だよーん。よろしくね。よろしくね。よろしくね。

さて、今回は「10ヤードファイト」を取り上げてみました。アイレムから発売されているアメリカンフットボールのゲームだ。アメフトってさー、野球とかサッカーみたいにあんましポピュラーじゃないんだよね。だからかもしれないけど、この「10ヤードファイト」も大ヒットにはいたらなかった。でも、私はとっても好きなのだ。なぜ好きかって？　それはヒ・ミ・ツ……。それじゃ、また…………………………………………あらららら終わっちゃったよ。終わっちゃったよ。終わっちゃったじゃないか。こりゃ早すぎるよ。そうだよね、『10ヤードファイト』だよね。そうだ。そうだ。『10ヤードファイト』だ。それじゃいきますから。いきます。今いきます。すぐです。えーすぐです。

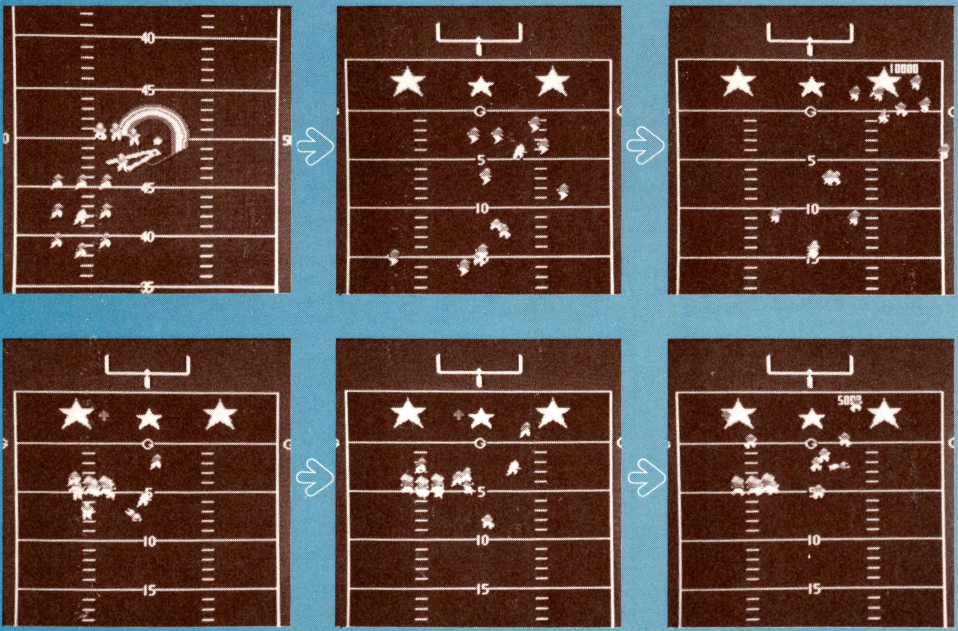


お待たせしました。いきます。

えっと、すぐ始めちゃうまえに、ちょっとだけつき合ってください。いえね。ぜひ聞いてほしい話があったんだよね。

私こと水野店長は、某パソコン雑誌でファミコンのページを担当しているんだけど、そんなかでファミコンゲームに関するクイズと格言を作ったりしているのだ。どんなのかっていうと、例えば「マリオ、ブラジャーす」とかさ、「本日開店 スーパーマリオ」とか

得点アップをねらえ

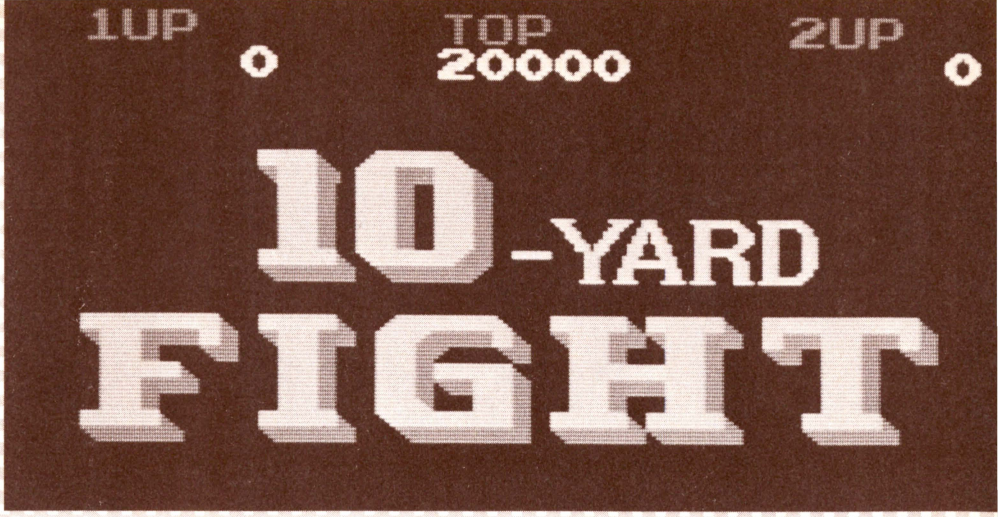


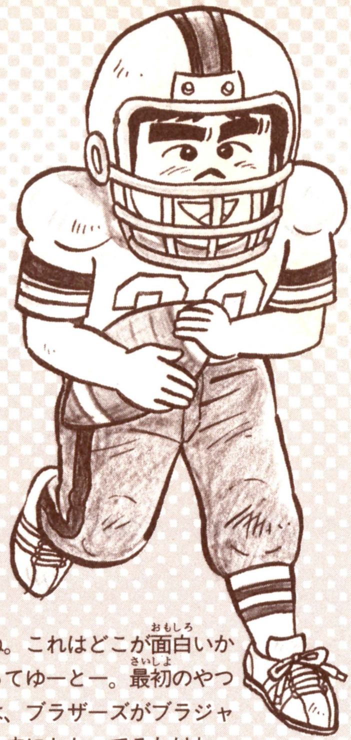
1,000点！

ボーナスゲームのとき、キックしないで持ち込むと5,000点のボーナスが入る。いちかバチか賭けてみる態度。私はこれをかおうじゃないの、と思うのだ。

5,000点！

このワザもすごい。キックオフリターンでそのままタッチダウンしてしまうというゴーインなテクだ。まー、アメラグってゴーインなスポーツだけどね。





ね。これはどこが面白いかってゆーとー。最初のやつは、ブラザーズがブラジャーすにかかってるわけね。
ほんでもってあとのやつは、スーパーマリオのスーパーを、スーパーマーケットのスーパーにひっかけてるってわけだ。ねっ、よくできてんでしょ。まー、そーゆーことしてたんだわ。

そいでー。去年の秋ごろだったかな。『10ヤードファイト』の格言を考えなきゃいけないことがあったのっ。でね、私はさんっざん考えました。ええ、考えました。3時間は考えました。で、ついにできあがったのが、これなんですよ。
「独走の、タッチダウンでヤードーモ」ねっ、なかなかでしょ。
私はこの作品を本に載せようと準備してたんだよね。そんなときだ、横ヤリが入ったのはっ。

コジマ編集長ってエラーイ人がいて、そいつ、じゃなかったその方が、ずえったいこっちの方がいいって言って自分の作った格言を持ってきたわけ。
それが、「テンヤード、日本語でゆーとじゅうヤード」……無言。どこが面白いの？

私はオコリました。心のなかでいっぱいオコリました。アータね、格言アマく見たらあきまへん。シロートさんはこれだから困るんですよ。

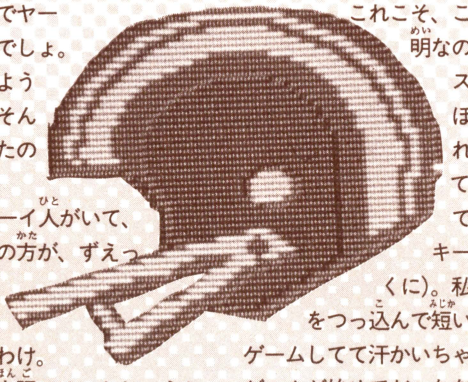
結局は、編集部全員の多数決で、私の格言が採用されたけど、ホントあんときは頭きちゃったよねー。いくら編集長だからってさー。その権力をかさにきた態度はだね、絶対に許す……。

だからこんなに面白いのだ その理由はここにあるっ!!

そんなこんなで、思い出のいっぱいつまった『10ヤードファイト』だけど、そろそろ本題へといきます。

えーこのゲームはアメリカンフットボールのゲームなのだ。私はハッキリ言って、このゲームをするまで、アメラグについての知識はまったくなかった。タッチダウンってことばは、知ってたことは知ってたけど、実際それが何をすることなのかはぜーんぜんチンプンだったし、もちろん、クォーターバックとかトライフォアポイントなんてのは、とーぜんカンプンだったのだ。

その私がですよ、こんなにまで熱中して、しかもアスキースティックをこわしてしまったとゆーのは、なんだったんでしょう！ そーです。これこそ、このゲームの面白さの証明なのですっ！



スポーツもののゲームはほかにもたくさん発売されてるけど、なんといっても『10ヤードファイト』では、汗がかける（アスキースティック使用時はとくに）。私もファミコン渡世に足をつっ込んで短い方じゃないんですがね、ゲームしてて汗かいちゃったーってのは、このゲームが始めてだったなぁ。

敵チームのやつらがほら、こーおそいかかってくるでしょ。そのときにボール持ってる人はゴールめざして行かなきゃなんないから、方向レバーをガチャガチャやって敵をふりはらうんだよね。こーれがスゴイ。こーれがイイの。こんとき本気出ちゃうから、汗まで出ちゃう。このゲームの魅力は、ほぼこのあたりにあるね。

でもって、これが2人でやってたりなんかしたら、もーっとスゴイの。グーガーチャガチャグウアーチャガチャーだもんね。

というわけで、ゲームしてて青春の汗のほとばしりを感じちゃうってのは、とっても大切なことだと思うワケで、そーゆーゲームは数少ないし貴重だな、と私は考えるのだ。ま、理屈はどーでもいいけど、我を忘れて熱中できるってのはいいことだよね。

ウーン、青春の汗。いいね。やっぱり社会人になっても、たまには青春の汗を流さなきゃダメだな、と思っている私です。

だからさ。『10ヤードファイト』をプレイしてるとさ、汗かくほど熱中できるから、ただそれだけでももう一度逢いたくなっちゃうんだよね。わかってくれちゃったかな。



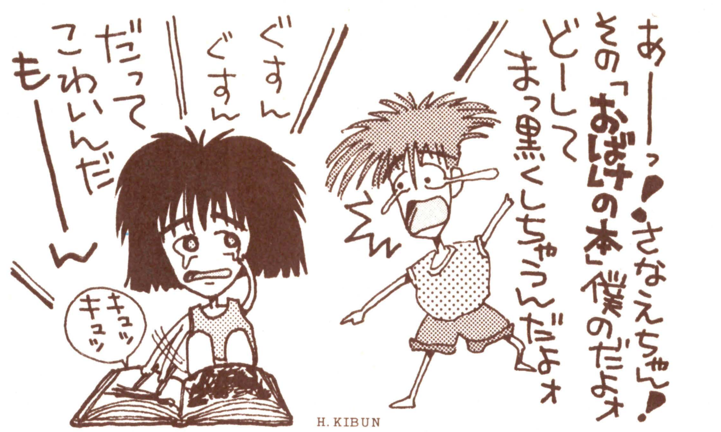
今回の反省点はここにある

▶ふたたび登場。社会人ファミコンユーザーと丸顔社会人をかねつつ、これをもちまして私のごあいさつとかえさせていただきます水野店長だ。さきほどはどーも▶ついいいましがた上の本文を書き終えたところで、反省文を書くとはしのびないけど、自分のまいた種だ。うん、刈り取ろうじゃないのっ▶まず、今回の「もう一度逢いたい」は、前置きが長いっ！200字づめ原稿用紙にして約6枚は、ちとキツイんじゃないのー。しかし、しかしだ。あの編集長格言さし替え越権行為事件については、どーしても書きたかったので許してほしい。ま、面白けりゃいいんじゃないの。面白かったのでしょ▶次。オチがいまいち決まってないと思われること。これについては返すコトバもありません。なにぶん私の性格上、あと先考えずにお原稿書いてますので、こーゆーことはよくあるんですね。記事全体を見とおす力、これこそが今の私に欠けているものだと痛感するしだいであります▶反省。反省。

ファミコン通信 おすすめディア

おしすしすしメ・ディ・ア

“ゲーム”っていうメディア以外の楽しいメディアを綴ってお贈りする、おすすめメディア。今回は、本と映画とビデオ、3つのジャンルのおすすめ品です！



BOOK 本

●鉄道日本縦断チャレンジ・ゲーム



作・松本典久
画・菊地英一
580円
発行・西東社

小学生、中学生のみなさんの中で、鉄道マニア、時刻表おたくの人って、けっこう多いんじゃないかな？　ターミナル駅やローカル線のひなびた駅なんかで、駅員さんの止める声も聞かずにホームの端っこでカメラをパチパチ。そんな光景を見ることが、よくあるもんね。

いや、大人でもそう。ただ、大人の場合は、実際の行動力というものがそんなにないから、カメラぶらさげて遠出する、ということは趣味の上では、ない。せいぜい時刻表とにらめっこしながら、あーここに行きたい、あの線に乗ってみたい……程度。大人の鉄道おたくの人の場合、こーんな感じの人が多いと思うな。

そういった、鉄道ファンと鉄道ファン予備軍（バリバリのおたくじゃないけど、時刻表をたまに見たり、西村京太郎の小説が好きですなどという青年、少年たちを指す）の鉄道魂を満たしてくれるアドベンチャーゲームブックが出た。もうずいぶんと、漫画によるシミュレーションブックを手がけてきている西東社から発行されている『鉄道日本縦断チャレンジ・ゲーム』がそれ。

国鉄最南端の有人駅、山川駅を出発し、いろんな観光地やターミナルを至、最東端の有人駅である根室駅までいってみよう！　というのがメインストーリー。7つのコースから、所持金をもとに自分の旅の進め方を決めていきます。また、ストーリー途中で出てくるクイズや迷路などで、他のコースへ行かなければならなくなったり、場合によればゲームオーバーになっちゃったりと、いろんなアドベンチャーを体験しながらゴールを目ざすわけ。

“ミニ知識”という、鉄道にまつわるおもしろい話をまとめたコーナーもあって、ゲーム進行にあたってのアクセントになってます。パラパラとめくってみるだけでも、なかなか楽しゅうございます。

時刻表のような、数字のデータが死ぬほどならんでる姿を見ると、体中にジンマシンが出るっていう人にはおすすめできないけど、旅が好きだよーっタイプの若人には、まあ、おすすめできるゲームブックです。各地の観光地の写真、漫画、タイムテーブル、カットなど、いわゆるビジュアルものも豊富です。とくにうれしいのが、いろーんな土地の駅弁の紹介。くーっ、こりゃうれしい。横川駅の「峠の釜めし」、うめえもんなあ、岡山名物の『備前米弁当』もいいなあ、ああ、腹へった。

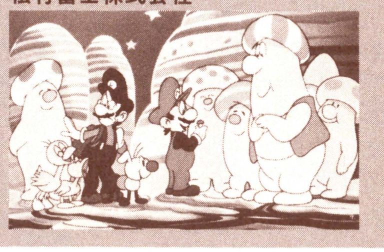
じゃ、日ごろ出無精の我々も、ミニ周遊券かなんか買ってみて、パーッと派手に温泉（♨）めぐりでもしてみっかなーっ、と。

Recommended!

MOVIE 映画

●スーパーマリオブラザーズピーチ姫救出大作戦！

ファミコン漫画映画
松竹富士株式会社



スーパーマリオがファミコンか、ファミコンがスーパーマリオかっていうぐらい、ファミコン＝スーパーマリオという公式ができちゃった今日この頃、いかがお過ごしです？　今はスーパーマリオブラザーズ2をやっていますって？　ということは、ディスクシステムをお持ちなわけですか!?　これまた結構！

そんなこんなで、スーパーマリオブームが今だ冷めやらぬこの夏に、ついにスーパーマリオの映画ができました。その名も、『スーパーマリオブラザーズ ピーチ姫救出作戦！』。これまた、思いきっきりゲームそのままのタイトルですね。こりゃすごいわ（同時上映が、また、すごい。『スーパーマリオブラザーズ2攻略法』。“2”ですよ、“2”。20分間で、攻略法を説明してくれるそうです）。

この映画の設定も、またまたまた、すごい。

マリオとルイージの２人が経営する雑貨屋兼食料品店（いわゆる〝スーパー〟。スーパーマリオブラザーズ、というわけね。うひゃーっ、ひょうきん族みたい）に変な子犬が入ってきて大騒ぎ。おこった２人は、その子犬をつかまえようと、子犬を追っかけた。と、突然、カメー族が２人を襲ってきた――。ショッパナから、やってくれますよ、イヤホント。

ゲーム画面のキャラクターがそのままに、アニメーションになったこの映画。ホリプロ・タレント・スカウト・キャラバンでグランプリを受賞した山瀬まみさんがピーチ姫役の声優をしますよー、なんていうこともあって、話題性は山盛りの映画と言えるでしょう。

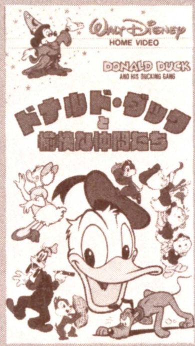
監督は『シリウスの伝説』、『妖精フローレンス』の波多正美。脚本は『がんばれ！　タブチくん！』シリーズや『あしたのジョー２』の高屋敷英夫。上映時間は60分。１時間でどーんな物語がくりひろげられますことかっ！　公開は、この７月20日から。夏休みの映画です。

日頃、10数インチの大きさでしか見ることができないスーパーマリオブラザーズの世界が、でっかーいスクリーンに写し出されると、はてどーんな風に見えるのかな。クッパ大王とマリオ・ルイージの息づまる戦い。はてさて、２人の兄弟は、クッパ大王とピーチ姫の結婚式をブチ壊すことができるでしょうかあ……。

VIDEO ビデオ

Recommended!

●ドナルド・ダックと愉快な仲間たち



VHS. β
ポニー
10,800円
カラー75分

下のコーナーでは、毎号、東京ディズニーランドのインフォメーションを載せておりますが、今号はそれに加えて、ディズニーもののビデオのご紹介もしちゃいます。

この７月５日に発売される、「ドナルド・ダックと愉快な仲間たち」。このあいだ、54回目の誕生日をむかえたばかりのドナルド・ダックくん主演のアニメーションを11話集めた、お値打ち品ビデオなのです。もちろん、タイトルにもあるように、ドナルド・ダックくんの他にも、グーフィー、プルート、デイジー、悪ガキの３人の甥っ子（正確には甥っアヒルとでも申すのでしょうかね）、そしてリスのチップとデール。たくさん個性豊かなキャラクターが出てきますよ。

ディズニーアニメ独特の、あのなめらかな動きを見て、きれいだなあ――と感動してくださいませ。日本語に吹き替えしてありますから、字幕スーパーを追っかけて、という目の負担もございません！

また、同じ発売日に、同じくディズニーの作品で、「ベッドかざりとほうき～魔法のベッドでアニメの世界へ大冒険～」もビデオで発売されます。こちらの方は、12,800円で117分、カラーとなっております。『メリーポピンズ』のビル・ウォルシュ、ロバート・スティーブンスン、シャーマン兄弟、ワード・キンボールという、知る人ぞ知る、ディズニーアニメにおける〝魔術師〟と呼ばれるメンバーが作り上げた、アドベンチャー・ミュージカル・ファンタジーです。そちらのほうも、どうぞ。

ディズニーのアニメーションは、齢がいくつになっても、その時、その年齢の感動を持って観ることができる、不思議な世界。人間がカタイジになる前に、１回は触れておきましょうね。

Tokyo Disneyland® 公認 INFORMATION NO.3

東京ディズニーランドクイズでーす

今回は、東京ディズニーランドの〝数字〟について質問します。
答えを先に見ずに、どのくらい当てられるか、やってみてください！

では、東京ディズニーランドにまつわる、数字のクイズです（'85年４月１日から'86年３月31日までの１年間での数、ということで考えてください）。

①ゲスト（お客さま）の男女比はどのくらいでしょうか？―――答：男性が47パーセントで、女性が53パーセント。ほぼ半々。

②キャスト（正社員、準社員、エンターティナー）の総数はいくら？―――答：7,650人。すごーい人の数によって、支えられているわけです。

③インフォメーションセンター（☎0473-54-0001（代）または☎03-366-5600（代）です。いろんなお問い合わせに答えてくれますョ）への電話の問い合わせ件数は―――答：680,000件。なんと１日平均、1,863件!!

④１年間に使用されたほうきの数は？―――答：2,200本。とにかくきれいな、東京ディズニーランドなんでした。

⑤レギュラー・ショーの公演回数は１年間でどのくらいでしょう？―――答：25,900回。えーっ、そんなにいっぱいショーを公演してるなんて、信じられないねー。

⑥パーク内のメールボックスに投函された郵便物の数はいくらかな？―――答：58,000通。みんなお友だちのとこにでも、絵はがき出すのかなあ？

⑦ゲスト１人あたりの消費金額は？―――答：約7,000円。おっ、ふとっ腹！　ケッコウ、



みなさん使っていらっしゃいますね。

こーんなところかな。いろいろ驚いてしまうけど、ショーの回数が25,900回っていうのにはブッ飛びましたね。それだけのイベントを構成するには、すごーい手間ヒマがかかると思うんですが、そこはさすがにディズニーランドさん。本当に、エンターテイメントに徹してくれているのですね――。

ゲストとキャストの触れ合いを大切にしてくれるパーク、というこことなんよ、やはり。

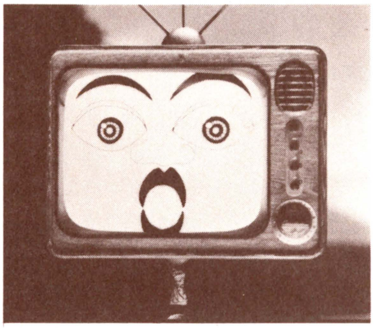
INFORMATION

14日ぶりのごぶさた、インフォメでーっす。今回も得する情報がいっぱいだからページのスミからスミまで、よーく読んでちょーだい。

Event

ファミコンだけが刺激じゃない！



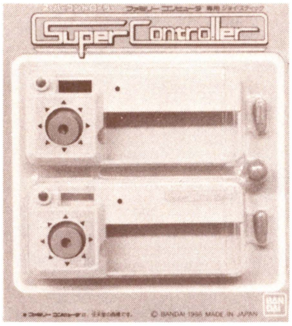


あて先 〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル㈱アスキー ファミコン通信編集部IM No.1係

ＴＶコマーシャルで登場した、不思議なキャラクター達、覚えてるかな？ このキャラクター達がきみの目の前で、パフォーマンスしちゃう、というイベントが横浜の高島屋ギャラリーで始まるんだよ（７月24日（木）～８月19日（火）まで）。SFX版ディズニーランドってゆー感じかな。これは絶対自分の目でみなきゃだめ。というわけでこの「スーパーワンダーランド・李式魔訶不思議世界」への招待券をペアで25組プレゼントしちゃうのだ。あて先は上にあるから、はがきで申し込んでね。締め切りは７月11日必着（イベントに関するお問い合わせは高島屋広報部☎045-311-1251まで）。

New Product

お手軽価格のコントローラー



お問い合わせは㈱バンダイ☎03-862-0371まで。（予価800円）

ジョイスティックが高くってとっても買えないよっていう人に耳よりなお話。コントローラーの上にくっつけて使えるスティック型のスーパーコントローラーが出たのだっ。従来のコントローラーより使いやすいし、軽いので、ハイスコアがねらえる。これはお買い得ですな。

Present

Ｔシャツもらっちゃおーっ



自分の住所、氏名、年齢、電話番号をきちんと書いて応募しろよ。

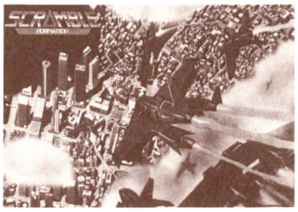
夏はＴシャツにかぎるぜっ。ていうみんなの気持をワカってくれたジャレコさんが、チョップリフターのかーっこいいＴシャツをプレゼントしてくれるのだ。チョップリフターのカセットに入ってた応募券をはがきに貼って、次のアンケートに答えて送れば抽選で500名にあたっちゃうよ。どんどん応募しちゃおーぜ!!

Ⓐどんなゲームソフトが好きですか。
Ⓑジャレコのソフトは何が好きですか。
Ⓒファミコンの雑誌は何を見ていますか。
Ⓓジャレコのファンクラブに入会したいですか。

●あて先 〒158 東京都世田谷区玉川郵便局私書箱64号
（株）ジャレコ Ｔシャツプレゼント係
（締め切りは７月31日 当日消印有効です）

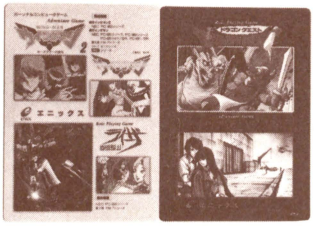
Present

プレゼントだぞ――っ!!



スクランブルフォーメーションはタイトーさんから、抽選で５名！

下じきはエニックスさんから、こっちも抽選で５名だよ～！



いるよな、自分の部屋にゲームのポスターとかはってるやつ。オレだ。悪いのかよー、ってなわけで、幸せのおすそわけ。読者の皆さまにスクランブルフォーメーションのポスターと、ウイングマン＋ライーザ＋ドラゴンクエスト＋ポートピア殺人事件の４ゲームのイラスト入り下じきをプレゼントしよう。どっちか欲しい方をハガキに書いて下のあて先に送ってくれよなー!!

●あて先
〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー ファミコン通信編集部ＩＭ No.2係まで

JULY

FRI	4	●ファミコン通信　創刊３号発売
SAT	5	
SUN	6	
MON	7	
TUE	8	●月刊ログイン　８月号発売
WED	9	
THU	10	
FRI	11	
SAT	12	
SUN	13	
MON	14	
TUE	15	
WED	16	
THU	17	
FRI	18	●ファミコン通信　創刊４号発売 ●バベルの塔発売　（ナムコ）3,900円
SAT	19	
SUN	20	
MON	21	●バレーボール発売　（任天堂）2,500円（ディスクカード）
TUE	22	
WED	23	
THU	24	

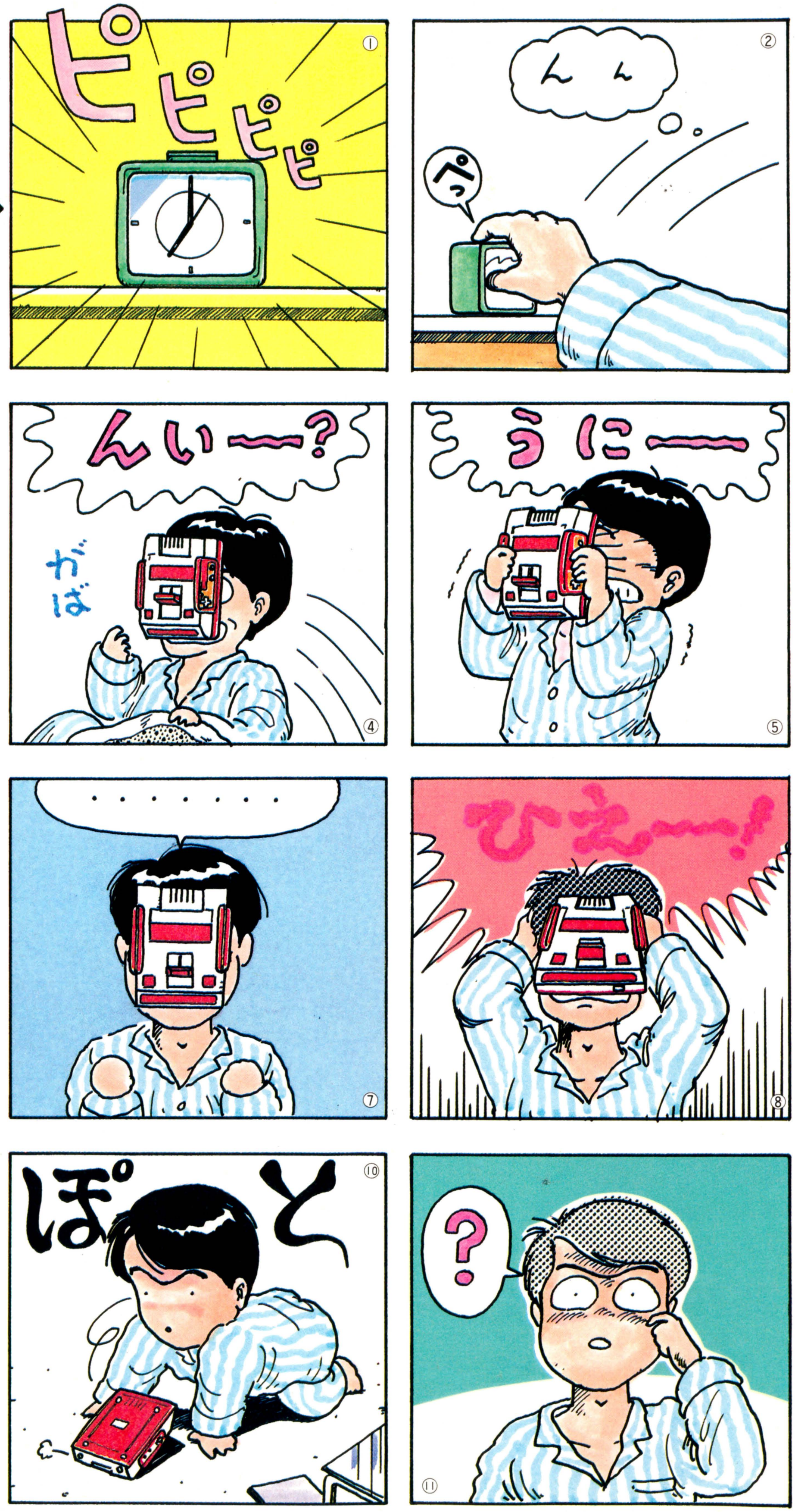
先取新作情報（さきどりしんさくじょうほう）

- ●がんばれゴエモン！　からくり道中/コナミ/7月下旬発売予定/5,300円
- ●メトロイド/任天堂/8月6日 発売予定/2,600円（ディスクカード）
- ●ソロモンの鍵/テクモ/7月下旬発売予定/価格未定
- ●涙の倉庫番スペシャル/アスキー/7月下旬発売予定/2,980円
- ●ＡＳＯ/エス・エヌ・ケイ/8月発売予定/4,900円（予価）
- ●六三四の剣/タイトー/8月上旬発売予定/価格未定
- ●スーパー ピットフォール/ポニー/8月上旬発売予定/5,500円
- ●ゴーストバスターズ/徳間書店/8月上旬発売予定/5,200円
- ●ワルキューレの冒険/ナムコ/8月上旬発売予定/3,900円
- ●戦場の狼/カプコン/8月中旬発売予定/価格未定
- ●コスモジェネシス/アスキー/9月発売予定/4,900円（予価）
- ●ジャジャ丸の大冒険（仮称）/ジャレコ/8月中旬発売予定/価格未定
- ●エンジェランド（仮称）/任天堂/9月中旬発売予定/2,600円（ディスクカード）
- ●北斗の拳/東映動画/8月下旬発売予定/4,900円（予価）
- ●スカイキッド/ナムコ/8月下旬発売予定/3,900円
- ●機動戦士ZガンダムHOT SCRAMBLE（仮称）/バンダイ/8月下旬発売予定/価格未定
- ●キングスナイト/スクウェア/8月29日発売/4,900円
- ●飛龍の拳/日本ＧＡＭＥ/8月～9月発売予定/価格未定
- ●レイラ/デービーソフト/9月発売予定/4,900円（予価）
- ●キャッスルエクセレント/アスキー/9月発売予定/4,900円（予価）
- ●バナナ/ビクター音産/9月上旬発売予定/4,900円
- ●テラクレスタ/日本物産/9月中旬発売予定/4,900円（予価）
- ●スーパースターフォース/テクモ/9月末発売予定/価格未定
- ●ドラゴンボール神龍の謎（仮称）/バンダイ/10月上旬発売予定/5,500円
- ●シャーロックホームズ（仮称）/トウワチキ/10月下旬発売予定/価格未定
- ●バルバルークの伝説（仮称）/ビック東海/11月15日発売予定/価格未定
- ●アルゴスの戦士/テクモ/12月発売予定/価格未定
- ●ザ・ブラックバス（仮称）/ホット・ビイ/12月発売予定/価格未定
- ●ラビリンス/徳間書店/発売日未定/価格未定
- ●スクランブル21/ビクター音産/発売日未定/価格未定
- ●クレイジークライマー/日本物産/発売日未定/価格未定
- ●ゴルフ（仮称）/任天堂/11月中旬発売予定/2,500円（ディスクカード）
- ●グレートソードマン/タイトー/発売日未定/価格未定
- ●ランボー/パック・イン・ビデオ/発売日未定/価格未定
- ●リンクの冒険（ゼルダの伝説II・仮称）/任天堂/10月中旬発売予定/2,600円（ディスクカード）

しあわせのかたち

ファミコンドロームの日

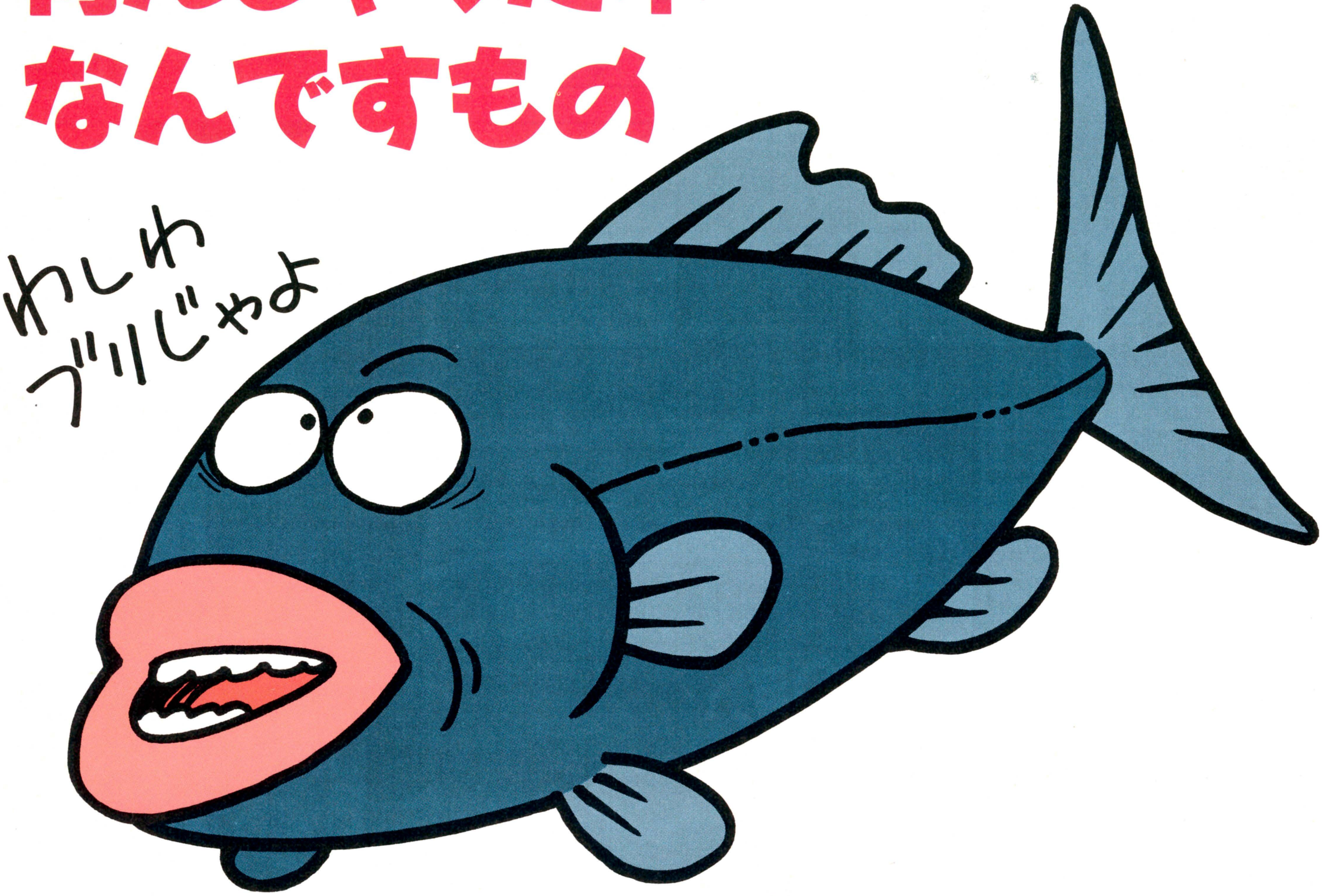
桜玉吉　CEP





テッコーーン
カッコーーン
ファントマは
実在するか
え～ であるからに してーいわゆる ～すなわち～ けっかてき げんいんの～ はい。
わいの わいの
きの～よ～ 新しい 攻略法めけ ちゃってよ～ 知りて～か。 ん～～？
へっどーせ またぁ
いやっ 今度のは 絶対的に 無敵！ ホント ホント！
う
おいっ どし たの？
どん
バヒュッ
ボト
くるっくるっ
きい
すたたたっ

このファミコン通信を育んじゃった本なんですもの



ねえ、知ってます!? ブリっていう魚は、その小さいころは、イナダとか（体長がね、30センチメートルぐらいのとき）、ハマチとか（40センチメートルぐらいのとき）、いろんな名前で呼ばれてしまう“出世魚”なんですよ。でね、知ってます!? このファミコン通信っていう雑誌は、月刊ログインっていう雑誌の１つのコーナーが出世してできた、そういう出生の秘密を持つ雑誌なんです。ふーん、そうか！ じゃ、ログインも読んでみよう！ と思っても不思議ではないですよねー

永久保存版

今週のこの1本！



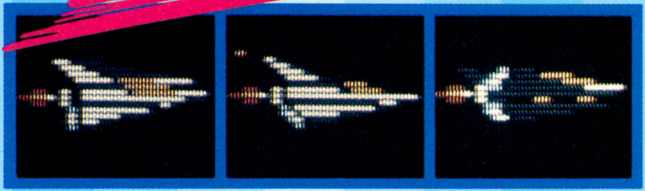
グラディウス

©KONAMI 1986

その3

ジャーン！ 今回の永久保存版は、アーケードでもいまだ衰えを知らぬ、あの『グラディウス』の登場だ。宇宙侵略にあった惑星グラディウスに、平和を取りもどすべく、防衛軍の超時空戦闘機"ビッグバイパー"が、敵要塞ゼロスへと向かう。6つの異次元空間を抜けて、ゼロスを倒す、これがビッグバイパーの使命だ。秘技も隠しコマンドも教えちゃうから、しっかりな！

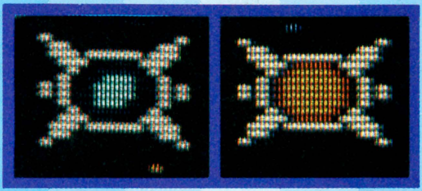
ビッグバイパーの動き



←かっこいいぜーっ、ビッグバイパー!! このビッグバイパーは、画面上で、ま横、右傾斜、左傾斜の3態を見せてくれる。方向キーの上下を駆使するのだ。

パワーアップカプセル

→主に赤色の敵を倒すと出現。15個に1個の割で青カプセルが出るぞ。青を取ると、画面上の敵が全滅する。



パワーアップバリエーション

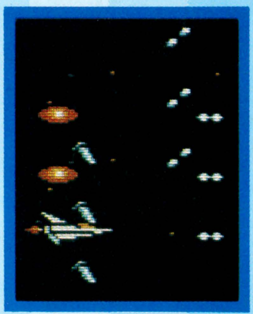
赤カプセルを取るごとに、パワーアップのレベルが上がり、装備したいもののときにBボタンを押す。これはもう知ってるよね。でも6種のパワーアップを、いろいろ組み合わせて使うことも覚えとこ。



←これは、スピードアップ（目には見えないけどさ）と、ミサイルを装備したところだ。なんとなく不安だけど、何もないよりはマシ。スピードアップは、2～3段階あたりがいい。



←レーザーだ。アーケード版だと、画面端まで とはいわないけど、光線が長い。こっちはチョチョギレ。でも威力はバツグンだ。敵キャラなんか、ほら貫通しちゃってるんだから。

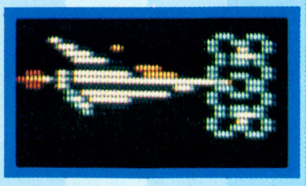


↑ミサイル＋ダブル＋2オプション、それにスピードアップが2段階。なんたってオプションがあれば、一気にパワーが2倍、3倍になるのだ。

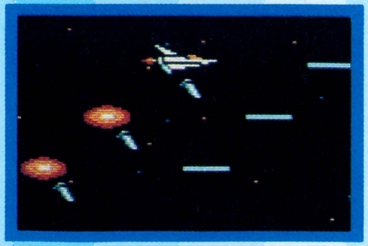
→はっきりいって、あんまり使えない、ダブル。連射できないし、レーザーと併用できないのも痛い。でも、上空の敵を倒すときには、いいかもね。



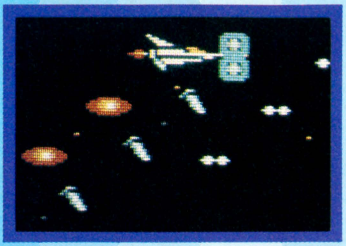
→敵の攻撃や障害物が多いとき、このバリアは必需品。ただし、バリアの威力は、弾10発まで当たってもだいじょーぶだということだけ。赤くなったあと一発で消滅。



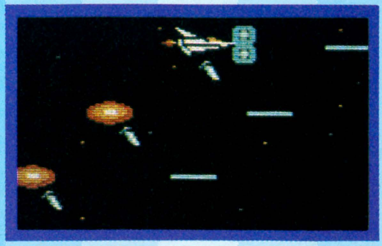
↓これが、ほんとのフル装備。ミサイル＋レーザー＋2オプション＋バリアだぜ。この状態になったら、あとは、メーターをいつも「?」に合わせておくことだ。



←ミサイル＋レーザー＋2オプションだ。これでバリアがあれば、フル装備なんだけど。でも、相当いけるぜ。これは。あとは、つまんないミスで自爆しないように注意してね。

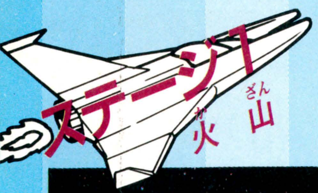


←ミサイル＋2オプション＋バリアだ。レーザーを装備する一歩手前というところだな。バリアは、赤くなったら、あと一発ダメージを受けると消滅しちゃうから、気をつけろ。



ここで、じっくり腕をみがくのだ！

ステージ1 火山



まずは、火山のステージでコテしらべといこうか。はじめは機銃しか武器がないから、ファンを逃さず撃って、赤いパワーカプセルを取るのだ。レーザーとオプションは欲しいね。



↙早くも2オプション＋レーザー＋バリアのフル装備だ。これでバッチリ。

→スピードは2〜3段階が妥当。でないと思わぬ暴走で自爆しかねないぞ。



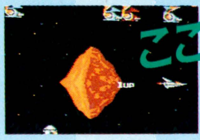


ファン32 ガルン6 ルグル30	ジャンパー2 ダッカー2	ルグル6 ガルン6 ジャンパー2 ラッシュ	ダッカー4 ガルン10	ジャンパー2 ルグル9 ガルン4 ラッシュ	ルグル15



←敵キャラの先陣を切ってファンの登場だ。画面中央で待ち構えて連射すれば全滅できる。カプセルを取るのだ。

ここで1UPだ！



←じゃまな岩にも福がある。スコアの千の位を偶数にして岩のここを突くと1UP。

隠れボーナスか



←あっ、火山が割れてる。中を通り抜けると、あららボーナス5,000点！ さすがっ。

おおっボーナス

ステージ2 ストーンヘンジ



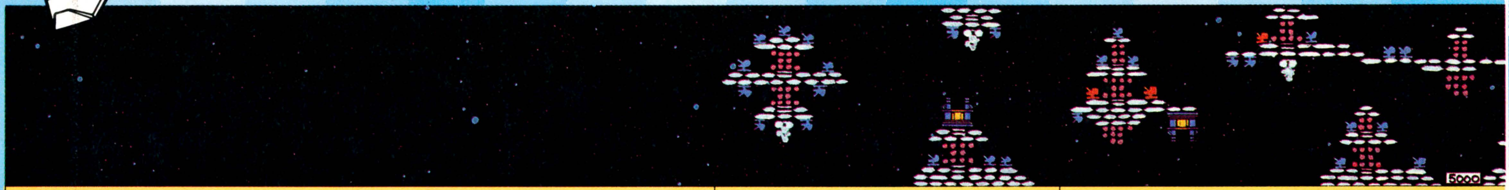
お次は、ストーンヘンジステージだ。ここは細かい岩石がビッシリ。赤い岩石を撃って通り抜けるのだ。ステージ1にくらべて、かなり敵の攻撃が激しいから、バリアをつけよう。



←ちょっと難しい位置だけど、ここを通ると、隠れボーナス5,000点。



←ビッグバイパーの先端が岩に触れなければ通れるぞ。ここもこのままで進め。



ファン40 ルグル12 ガルン4	ガルン2	ガルン8



←ステージ1と同じファンなんだけど、今度は攻撃もしてくるのだ。カプセルを取るにもタイミングが必要。



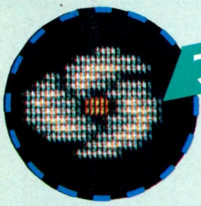
←岩はボコボコあるし、ダグムやディー01は構えて狙ってるし。先制攻撃してかないとヤバイぜ。



2周めは

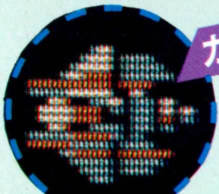
2周めの画面は、と。1周めとさして変わらないようだけど、攻撃は激しいはずだ。

敵キャラ紹介！ 動きと出現場所をよく覚えておく



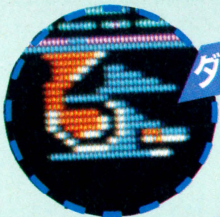
ファン 100点

←各ステージ最初に出てくる。4個編成で逃さず撃てば、赤いパワーカプセルだ。



ガルン 100点

←上下にフラフラしながら飛んでくる。赤と青の2種類で、赤を撃てばカプセルに変わる。



ダッカー青 100点

←画面左端の上下から、ピコッと突然登場するから気をつけろ。



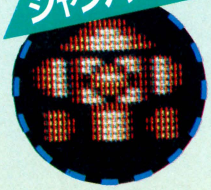
ディー01赤 100点

←ダッカーに似てるね。これ自身は動かないけど砲台は180度回転だぜ。



ルグル 100点

→6〜10個まとめてフワフワ飛んでくる。さかなっぽい形をしてて、ヤワな奴らだ。



ジャンパー 100点

←名前の通り、地面でピョーンピョーンと左右に飛びはねる。赤と青の2種類。



ダッカー赤 100点

←青のダッカーと同じだけど、こいつは撃てばパワーカプセルになるぞ。ステージ1と4に出てくる。



ディー01青 100点

←赤のディー01と同じ。こっちの動きに合わせて狙ってくるから早いとこ倒せ。



←火山の噴火だ。画面の左上端か噴火口の上空で連射してれば自機も安全だし岩も撃てる。



←これは7周めのステージ1の画面。ダッカーの攻撃がかなり激しい。でも46機も残ってるから平気。

隠しコマンドだよ！

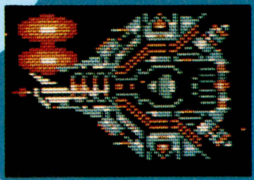


ぬぬぬっ、これは何だ？ Aボタン Bボタンと押してリセットすると、この画面が出てくるのだ。単なるテスト画面らしいぜ。



ジャンパー1 ラッシュ ガルン8 ダッカー2 | ジャンパー5 ルグル21 ダッカー8 ガルン12

連写っ!! ビッグコア接触攻撃だっ！





出たな、ビッグコアめ！ こっちはフル装備だぜっ！

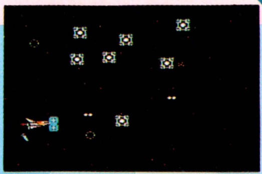
ビビビビッビビッ、あっ、真ん中で構えてればこっちのもんさ。

奴は時間切れなのか、赤くなっちゃったよー。

ほんとは、青いうちに倒さないといけなかったんだい。

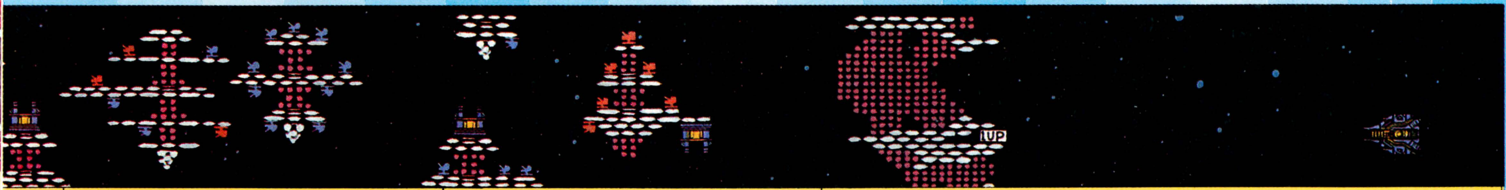
こーやって、接触して攻撃することもできるのだっ！

ボギョギョーン！ タイムオーバーで自爆してしまった。

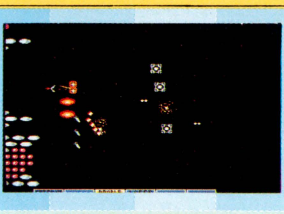


←ザブがザブザブ浮き出てきた！ レーザーがあれば楽勝なんだけどね。

岩に激突しないように気をつけろ



ルグル9 | ザブ25





またまた1UP！

←ザブの攻撃が始まる前に、急いで写真の位置にちょっと入り込もう。ほら1UPだ。

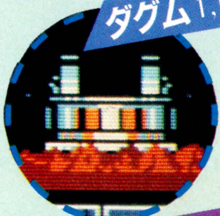


連射攻撃っ!!

←スコア千の位を0にしてゲージを"?"→"SPEED UP"に戻すと連射モードになる。

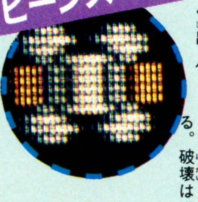
べしなのだっ

ダグム 1,000点



←ここからラッシュが飛び出してくる。3発めで赤くなって、4発めで崩壊できるのだ。

ビーンズ 100点



←ステージ3の最初に出現。逃さず撃てば、パワーカプセルが出る。

アメーバ青 100点



↑ステージ6で登場。細胞のあい間からブヨヨンと飛んでくる。

アメーバ赤 100点



↑青のアメーバと違ってパワーカプセルを持ってるのだな。

フォス 100点



←ステージ3の最初に10個くらいまとめて出てくるぞ。

チルド 100点



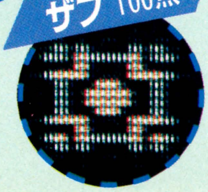
→中型円盤マザーから3発ずつ発射される。破壊はできない。

ラッシュ 100点



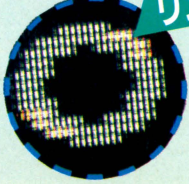
→ダグムから発射され、くるくる回転しながら飛んでくる。こちらの高さに合わせて向かってくるぞ。

ザブ 100点



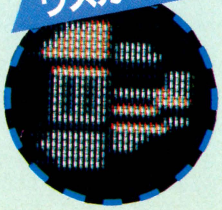
→ステージ2でビッグコアの前に出現。空間から突然浮き出てくるのだ。

リング 100点



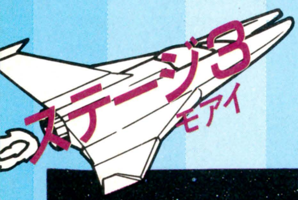
←モアイがたばこを吸って煙の輪っかを吐き出したように見える。モアイはヘビースモーカーなのだ。

ウスカ 100点



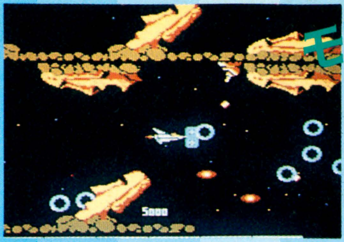
←ステージ5の最初に出てくる。上下にふらつきながら飛ぶヨタモン。

なぜかモアイが流行ってるぜ！



ステージ3 モアイ

なんと、あのイースター島のモアイさんがゲスト出演してるのだ。ここは、モアイさんの吐くリングの攻撃がとても激しいから、2オプションとバリアは絶対に必要なのだ。



モアイのへそくり

←やだなぁ、もうモアイさんたらぁ。頭の後ろで5,000点もへそくりして、スミにおけない奴。



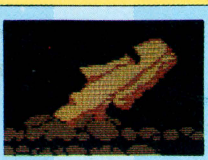
ファン20 フォス9 ガルン11 ルグル10	マザー	リング



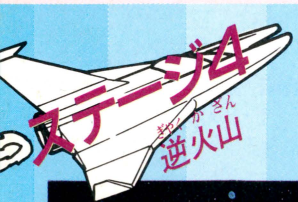


←ステージ3では、ファンとルグルだけじゃなく、ビーンズやフォスまで登場してきちゃうのだ。あー、めんどくさい！





←モアイの後ろにはディー01が構えてるから、どんどんやっつけてパワーカプセルを取ってバリアを備えておくべきだね。



ステージ4 逆火山

ステージ1の天地を逆にした、その名も逆火山ステージだ。上からの攻撃が激しいから、ダブルがないと苦しいかも。とにかく全ステージ中、いちばん忙しいところなのだ。

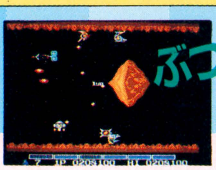




ファン40 ルグル18 ガルン22 ビーンズ8	ルグル15 ジャンパー1 ダッカー3 ガルン4	ダッカー3 ルグル6 ジャンパー3	ガルン16 ルグル12

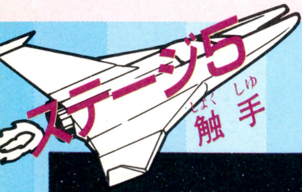
➡天地逆だから、天井に草が生えてるのか。でもそれなら、キャラクターも逆立ちしてくんなきゃ。





ぶつかる前に1UPね

←ステージ1とは反対の位置（考えてみりゃ同じだが）で1UP。行きすぎないでね。



ステージ5 触手

うげげーっ！　ブキミな奴がうごめいてるぜ。なんでも“触手”というのだそうだ。なかなかしぶとい奴で、ちょっと撃っただけじゃやられない。根気よく撃ち続けていくしかない！

このステージは、ここ以外にカプセルはもう出ないのだ。装備をしっかりそろえること。



ウスカ29 ルグル27 ビーンズ24	



←ここからは、ファンが出てこないから、カプセルかせぎが、ちょっとむずかしそうだ。がんばってけれっ。



ブキミな手だぜ

こわれたブレスレットみたいだ。腕の途中のちょっと赤っぽい玉が、こいつの弱点だ。狙い撃ち。

➡動きが、わりとのろいから、弾をよけやすいのだ。中心部分は、撃っていけば小さくなるぞ。



ほら、1UP!

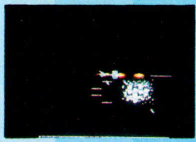


←モアイの口に気ィつけながら、ここを通りすぎると、ほら1UPしちゃった。ここもスコアの千の位が偶数だよ。

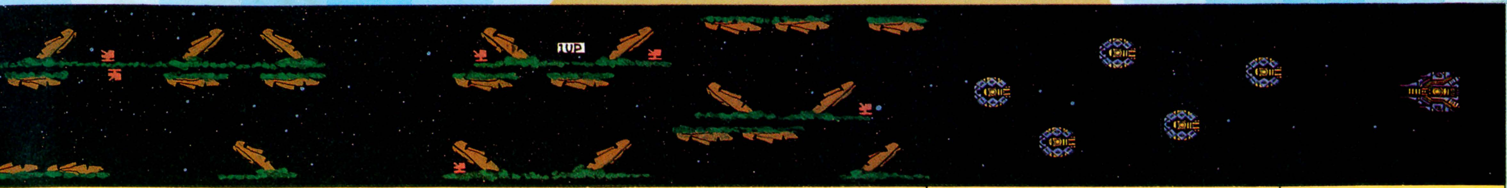
7周めは?



うーん、モアイさんのリング攻撃が一段と激しそーだ。それにしてもビッグバイパーが49機!!

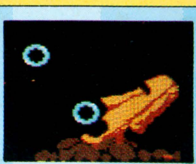


←モアイの激しいリング攻撃、そしてマザーとチルドの連携プレーにもめげず、よくぞっ。



マザー

口を狙うのだ!





←モアイを倒すには、口を開けたときにバンバン撃ち込むことだ。頭の後ろから倒すには、鼻先を狙って撃つといい。





←モアイ群をクリアーすると、親子円盤の攻撃だ。チルドをうまくすり抜けて、マザーを狙い撃ちするべし。

チルドのママだよ

岩間を抜けるのだ





←マップにあるように2つの岩山は必ず通るようにしよ,5,000点だ。

天井の敵に気をつけるのだ!



ダッカー4 ジャンパー4

ダッカー7 ジャンパー7 ガルン4 ルグル9

7周めは?



1周めでは、たいしたことないルグルなのに、7周めともなると、攻撃がかなり激しいな。



←プログラマーがあまりのハードなスケジュールのため心身症を患い、火山を逆噴射させたのだった。古いネタでごめん。

逆噴射っ!!

3本指から毒の玉、不気味な触手だ!



触手



←腕の部分からやっつけると、得点が高いぞ。中心部は、小さくはなっても、ずっと撃ち続けてないとダメ。

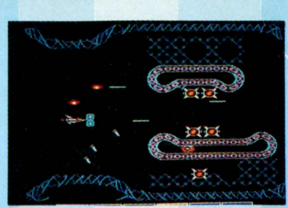
おったまげ! 8周めの画面だっ!



ここまでできたら君はプロだ。当編集部で優遇したげるから、ぜひ来るように。

ステージ6 細胞

大詰めに近づくにつれ、画面もブキミになってくるよーだな。でも、このステージは、ブキミではあるが、青い細胞がとてもきれいなのだ。レーザーとバリアは絶対装備しとけよ。



←なんだなんだーっゼロスの奴ら、レーシングカーなんかやって遊んでんのか!?



ファン20 ルグル3 ガルン6 / アメーバ24



←赤青アメーバが、細胞の中からプニョプニョと出てくるぞ。レーザーなら一発だ。

細胞はレーザーでバリバリ壊すのだ

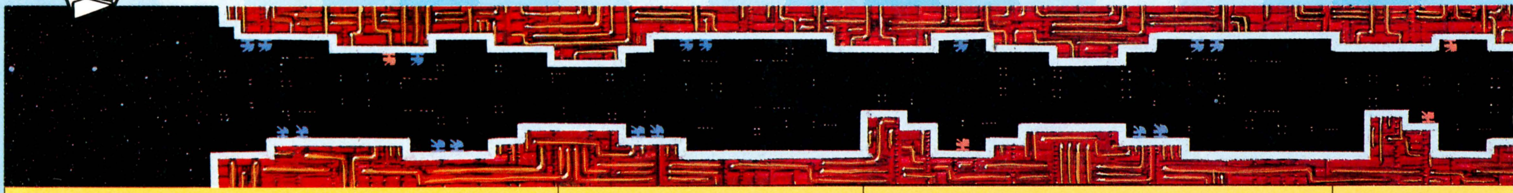


←うっ、こんなに弾を撃ってこられるとバリアがなけりゃやってらんないじゃん。

ステージ7 ゼロス要塞

いよいよ最終ステージだ。フル装備で切り抜けるしかないぞ。前から後ろから攻撃してくるから、油断ならないのだ。とくに、最後の場面では、シャッターが降りるから要注意！

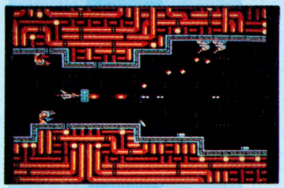
最後の難関だ、キバローぜっ！



ファン20 ルグル28 ガルン33 / ガルン8 ダッカー4 / ダッカー5 ザブ9 ガルン6 / ダッカー10 ザブ9



←カプセルに変わる敵キャラが多いから、どんどん倒して、バリアの張りかえを準備しておくのだ。



←マップをよく見て、どの位置にどの敵キャラがいるかを確認して、動き方をきめておくといいね。

ステージ7まで全クリアー達成！ そして……

みごと、ステージ7までをクリアーし、要塞ゼロスを倒すと、こんなラストシーンが、君を待っているのだ！



↑超次元空間に浮かぶ、要塞ゼロスの全景だ。

←おっ、ビッグバイパーが飛び出した！

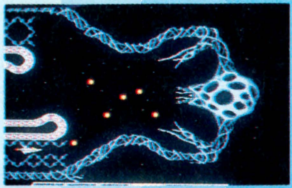
↑戦いを終えたビッグバイパーは、また新たな時空へ……。

↑あーっ壊れちゃった。2周めがあるのにい。

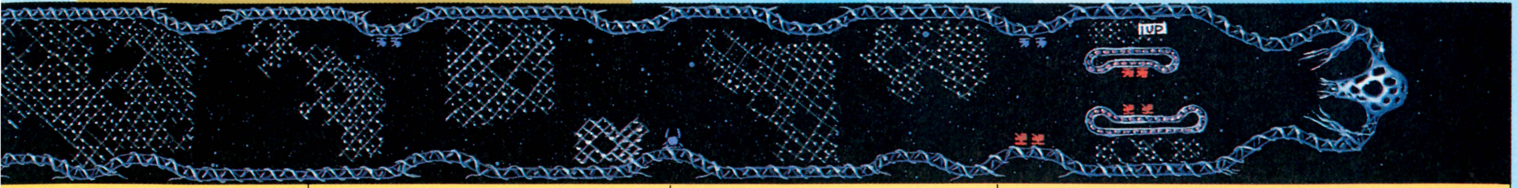


7周めは?

7周めのビッグバイパーくん、あいかわらずと果敢に戦っているよーだ。ほんとにカンシン。



←この巨大デッパ野郎の攻撃にめげちゃいそうなとき、写真の位置にいれば安全。

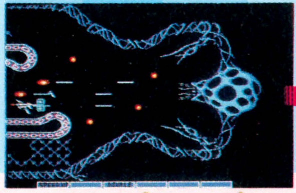


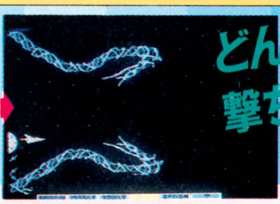
ガルン3 アメーバ15	アメーバ11	ガルン3 アメーバ2



最後の1UPポイントだ

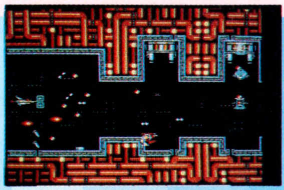
←細胞をバリバリ壊していくと、そこは1UPポイントだった。絶対ほしいっ!





どんどん撃ち込んじゃえ!

←ビッグコアと同じで、一定時間たつと自爆する。でも撃ち負かしたいところだ。

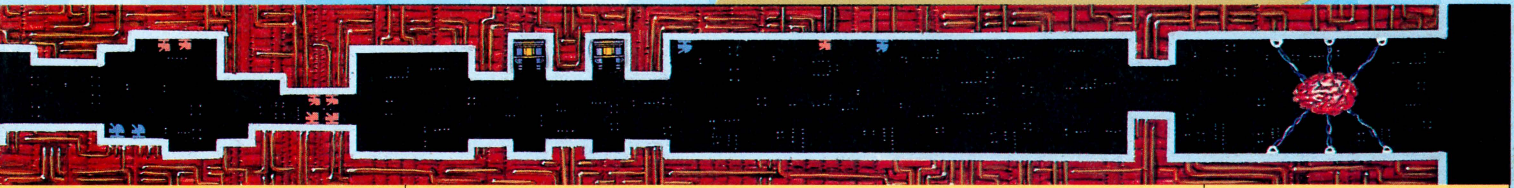


←くぼみに入り込まれちゃうと、横から狙い撃ちできないじゃないか。ダブルとミサイルを駆使していこう。

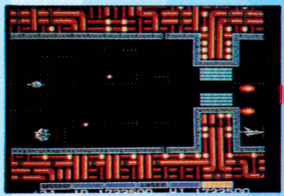


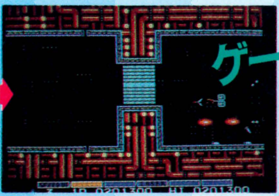
7周めは?

うーん、かなり敵がいるなあ。なのに、このビッグバイパーは、2オプションだけで、えらい!



ガルン6	ダッカー13 ザブ9 ガルン12 ジャンパー3	





ゲートがガッチャン!!

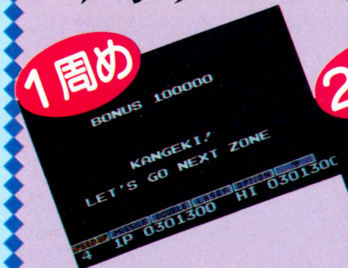
←このゲートは、画面右端から中央にスクロールした後に閉まり始めるのだ。閉まったら最後、先に進めなくてボツ。



ぐえーっ脳みそ!

←これが、要塞ゼロスの正体なのだ。でっかい脳みそ! 何も攻撃はしてこないから大丈夫だよ。

1周するごとにメッセージが変わるのだっ





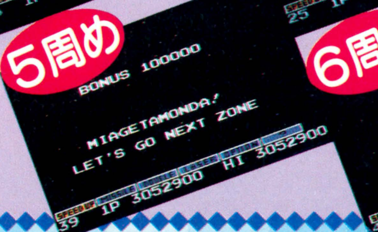


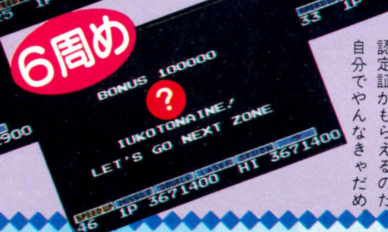


↓6周めまでは、メッセージが変わるけど、7周めは、もう同じだ。



ステージ7をクリアーすると、10万点のボーナスと、ねぎらいのお言葉を賜ることができるのだっ! 1周ごとにメッセージが変わるから、なかなか楽しめるぜ。





←6周めに出るアルファベットと、得点を書いてコナミに送ると、認定証がもらえるのだ。自分でやんなきゃだめ

やっぱ、これっきゃないよなっ

隠しコマンド発見！フル装備だぜっ



赤カプセルを取らずして、ミサイル＋２オプション＋バリアが装備できちゃうというスゴ技だ。ゲーム開始時に１回と、ステージ１～５のビッグコアをやっつけるごとに１回の計６回できる。

STARTボタンを押してポーズ。そして✚ボタンを 上,上,下,下,左,右,左,右, と押して Bボタン, Aボタンを押す。

コンティニューモードもあるぜっ

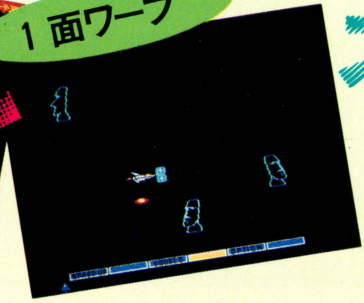
"GAME OVER"の表示がでているときに✚ボタンを 下,上, と押し B,A,B, A,B,A,B,A と押す。

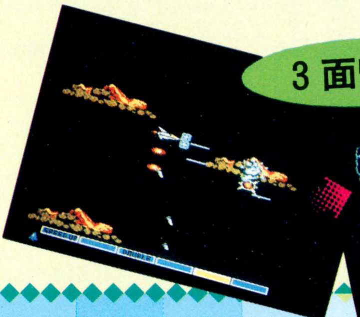
当然というか、やはりというか、グラディウスにもコンティニューモードがあったのだ。上の図の通りに操作すれば、ゲームオーバーになったステージの最初から、再スタートできるわけ。ただし、ちょっとでもよけいなボタンを押すともうダメだから、注意して操作することだな。

ステージ1,2,3をワープするっ!!

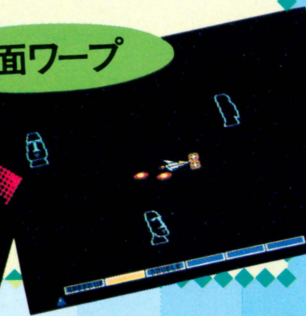


1面ワープ





3面ワープ



お次は、ワープの方法を教えちゃうぜいっ！ ステージ１では、ダグム４つをそれぞれスコアの千の位が偶数のときに倒すと、ステージ３にワープできる。ステージ２では、ビッグコアの中心部が青くなってから２秒以内に倒すと、ステージ４にワープ！ そしてステージ３では、モアイを10個以上倒すと、ステージ５にワープできてしまうのだ。自分の苦手なステージをワープしていくと、かなり楽できていいんじゃないか。

いやーっ、今回もまたいっぱい隠れものを、紹介してしまおう！ すぐやられちゃうからクヤシイッ!! と言う人は、すぐ読むべしっ

ストーンヘンジ貫通撃ちだっ

言われてみれば、あっそうかと思う、コロンブス技なのだな。



ステージ2では、絶対使いたい技だな。岩があるおかげで、弾の当たらない敵を倒すとき、オプションを岩に接触させて、レーザーを発射させれば、岩を突き貫けて敵に当たるというわけだ。ちょっと技術がいるぜ。

ビッグコアの後方に回り込むと……

これは、スピードアップしとかないとむずかしいのだ。ビッグコアって、上下に動いて、止まったときだけ発射するんだよね。で、この動きを利用して次に移動し始めたスキに、ササッと後方に入り込んじゃうのだ。それで、メリットは何かというと……何もないよ。



タイミングをまちがえて、ビッグコアの動く方向に一緒に進んじゃわないよーに気をつけるんだぞっ！

どこでも行きますファミコン岡持ち

出前一丁

サマーファイティングスパークリングスペシャル

KYON²の オールナイトニッポンに、また大進出！

毎週水曜日の深夜25時——と言いますから、つまりは毎週木曜日の超早朝1時から
小泉今日子先生のオールナイトニッポンがON AIRされてますっ！
というのは周知の事実だよな。で、そこに、このファミコン通信の出張コーナー
『ファミコン・バカ』コーナーがあるっていうことも、知ってるよね。前号でも紹介したから。
で、今号はその続編。スーパーマリオ2とスーパーチャイニーズの小泉裁断の模様をお届けします！





↑スーパーマリオ２を見て、目が"マジ"になっているKYON^2。



←センターに撮っているのが、ロバート・F・鈴木博士である。

↓スタジオ内の放送風景の連続写真でありまする！



↓あいもかわらず、すこしなよなよっとした田尻名人(左端の男性がそう)。







小泉今日子vsスーパーマリオ2！ 2大アイドルが南海の大決闘だっ

小泉先生の独断とヘンケンによるファミコンゲーム診察室、『ファミコン・バカ』コーナーの、大実況誌上中継です！　さていかがなりますことやら、まずは、6月5日放送の模様です。お題は、これまたなんと『スーパーマリオ2』！

小泉今日もファミコン・バカのみなさんに来ていただきました。

Kこんばんはー。ファミコン通信編集部のバカで有名なバカKでーす。

田尻ゲームフリークの田尻です。

K今日は、スーパーマリオ2をスタジオに持ってきましたよー。

田尻これはですねえ、いわゆるチャンピオンシップ・ロードランナーのように、ピーチ姫を何人も助けたようなプレイヤーに贈る、ものすごくむずかしいゲームなんですよ。

小泉さっきねえ、ちょっとやってみたんですけどお、1-1とかでも、すごくむずかしいよねえ。

Kへーっ。ところで、スーパーマリオの1は、どの面まで行きましたか？

小泉わたしはねえ、ワープを使わないと、だいたい、6-1ぐらい。

田尻そこまでいくと、たいしたもんですよ。

小泉あ、ほんとー!?

Kたいしたもんですよ。

田尻それはもう、あとちょっとですねえ。

Kんーでも、これはスーパーマリオをクリアーした人でも、3〜4倍ぐらいはむずかしいんですよ。かなり。

田尻やーもっと、10倍ぐらいでしょう。

小泉はあーっ、これはすごいわなあ。あ、それで気づいたんだけど、マリオが止まるときの、ブレーキの音がキュキュキューッて。かわいいですよね、なかなかね。

田尻あとそれで、マリオ2には、マリオゲームとルイージゲームっていう、キャラクターの性格がちがう2つのゲームを選べるんですよ。ルイージの方が、ちょっと大ざっぱな感じなんですよねえ。

小泉ふ、ふーん……。

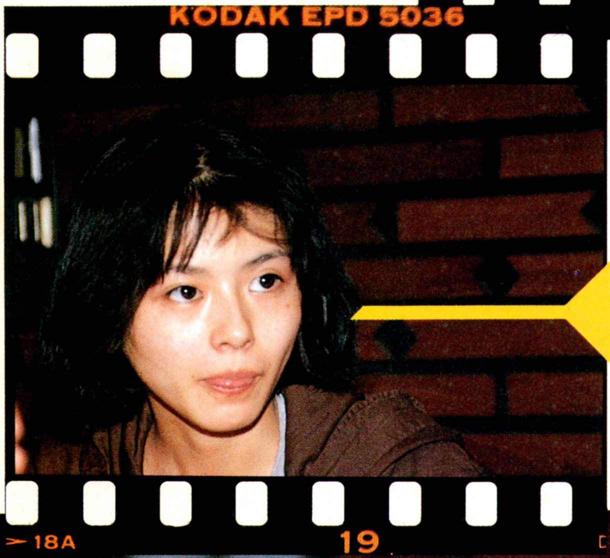
というような感じでした。約7分間のコーナーを抜粋してお贈りしました。結論としましては、小泉先生はとってもスーパーマリオシリーズが好きなのだ——ということになりそうです。

それでは続いて、次のページをめくってみれば、これがなんと！　6月12日の放送分の小泉語録がのっております。さあつづきを読もう！





↑ちゃんと岡持ち1号に、マリオ2がっ。



コイズミの
意見を、バンバン
言っちゃいますからねー！
わたしのオールナイトニッ
ポン、みんな聞く
よーにネッ

↑スッゲーッ、カワイイーッ、を連発。すごく真剣な目ですよね。



6月12日放送分です。この日は、スーパーチャイニーズのお話でございました。

小泉今週もファミバカパワーはハンパじゃないんですけどね、今日のゲームはなんですか？

Kナムコさんのスーパーチャイニーズですっ。今日はね、ナムコの社長さんの中村さんも聞いてるっていう噂です。えー、日本語訳にすると、〝すんごい中国人〟というゲームなんですが。

田尻いわゆるカンフーゲームなんですけど、部屋が全部で32あって、その部屋の中には敵がいっぱいいるわけですよ。

Kそれをカンフーで倒して進んでいく。

小泉わたしねえ、〝ウッ〟とかいうの嫌いなの。死ぬときなんかの。これはねえ、なかなか、かわいい！　これねえ、『ウメ星デンカ』みたいだよね（爆笑）。かわいいなあ。

田尻まあ、パンチとジャンプで敵をやっつけていくんですよ、つまり。

Kんで、これ2人で遊べるんですよね。

小泉そう、今、2人で遊んでた。

Kボーナスステージとかもあって——。

小泉うん、階段とかもあった。

田尻岩とかをこわしていけばいいんですよー。

Kでは最後に小泉先生、シメのお言葉を。

小泉あのねえ、いつもはねえ、橋さん（放送作家の人）なんかはボーッとしてて、人がゲームをやってても、「こんなのすぐあきちゃうな！」なんて言ってんだよ（爆笑）。でもこのゲームは一生懸命やってた。こういうゲームなんかに興味のない人が、今日は、ずーっとやっていたという、ね。

橋おもしろいね。

Kあそれで、これ値段も安いんですよ。3,900円というお値段。

小泉え、このソフトが？　じゃ、これ安いんだねえ——。

とまあ、これまた約7分間のコーナーを抜粋してみました。小泉先生の赤裸裸なおしゃべりが、なかなか新鮮なんでございますよ。

その日の放送終了後、小泉先生に、「もしかして、本気でゲームが好きなんですかねえ？」と質問してみたところ、「そうかもねえ」というご返答が返ってまいりました。これは、本物のゲームプレイヤーだな、と我々は思いましたあ。

ということで、今号はこれでおしまい。なかなか小泉先生のおしゃべり、おもしろいですから、オールナイトニッポン、聞いてみてください。ソフトプレゼントもありますし、ね。ファンレターなども、このファミコン通信でうけつけますので。では次号まで、さようなら。

ファミ通町内会

窮極のファミヨガ

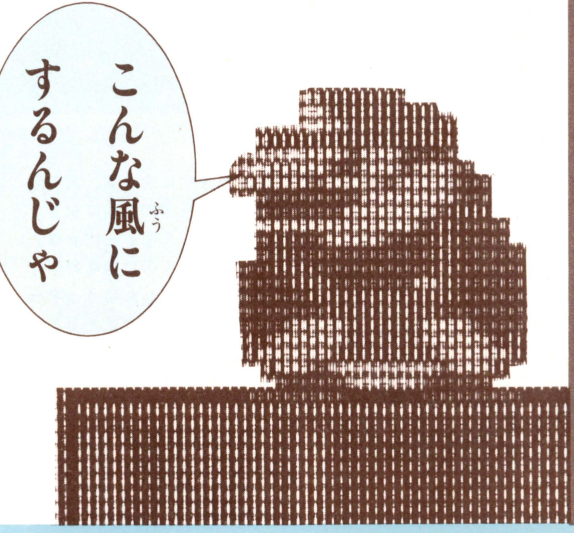
伝統の重みの巻

シューティングのやりすぎで指のけいれんがとまらなくなりそのまま名人を名のってしまったとか、4人麻雀でそれぞれにRPGしてしまい分裂症になってしまったとか、最近ファミコンの周辺でわけのわからん病気になってるヤツが多いらしい。現代病なのかな!? こんなわけのわからん現代病には、これまたわけのわからん東洋の神秘で対抗するのが一番。つーわけで今週は、ヨガやるゼッ!!

スーパーマリオおすわりのポーズ



←「ワタシ、あぶらはむ・たなか、イイマース。ふぁみよがニ、キヨーミノ、アルヒトハ、ワタシニ、オテガーミ、クダサーイ」



効用：神経の緊張を解いてリラックスさせる。当然、便秘の人にもいいはずだ!!

一子相伝の掟に守られ、はるか3,000年もの昔から極秘裡に伝承されてきたファミコン・ヨガ。牛でも豚でも食べられるけど納豆だけはちょっといただけないという理由で、歴史の舞台から抹殺されてきたファミコン族の秘伝のヨガには、その長い苦闘の歴史の中で発酵させた無限の技のバリエーションがあるのだ。

まずはもっとも基本的なポーズ、超人マリオおすわりのポーズから覚えてもらおう。型としては見ての通りのリラックスポーズ。でもその中にも奥義の片りんをうかがうことができる。達人になるとそのままの姿勢で3メートル近くジャンプできるという話もあるが、最初からそこまで求める必要はあるまい。

ファミ通町内会クイズ

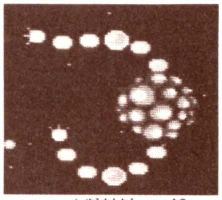
宿敵と話し合って仲良くなるゲームは？

{答えは次のページにあるよ～ん}

एसो पंच णमोक्कारो,

グラディウス式触手のポーズ（または宇宙クラゲのポーズ）





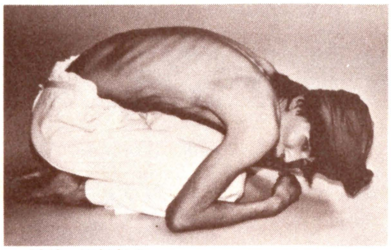
←「コノ浮遊感覚ヲ、楽シメルヨーニ、ナッタラ、アナタモ、1人前デースネ！」

効用：心身がリラックスして、いろんなところが柔らかくなる。

ファミヨガに特別な才能はいらない。タタミ1畳分の広さがあれば、だれにだってできるのだ（あと羞恥心はいらないや）。さあキミも海に浮かぶクラゲの要領で柔らかくなびこう。柔らかくない人は酢を飲んで、これが本当のクラゲ酢なんてギャグをインド人がいうか!!

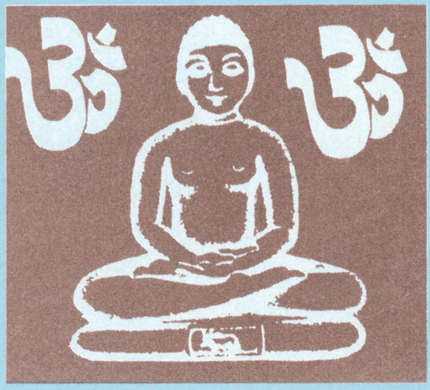
ドルアーガの塔式スライムっ！プヨプヨすわり歩きのポーズ

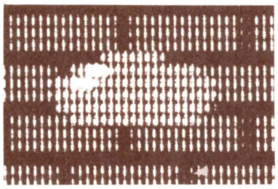
心と体の一体化こそがファミヨガの最終目的。ポイントは自分がスライムだと思いこむことだ。かつてこの"行"のさいちゅうに、針で突かれてプチュンと羊かんに変身した行者がいた。カフカもびっくり。ありゃあきっと、スライムとマリモ羊かんを勘違いしたんだな。



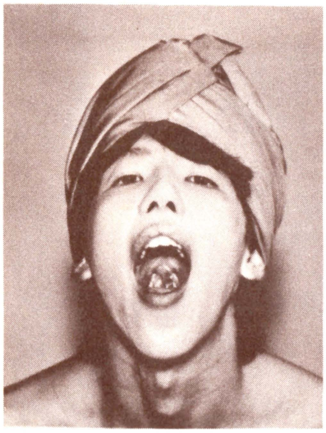
↑「登校、出社拒否ノヒトニ、オススメシマース」

効用：精神が集中でき自分だけの世界を作ることができる。



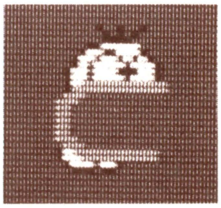


オバケのQ太郎式大口開けてノドチンコまる見えのポーズ



↑「ゴミヲ、イレラレテモ、ノミコムクライノ、ヨユウガ、ホシイデスネー」

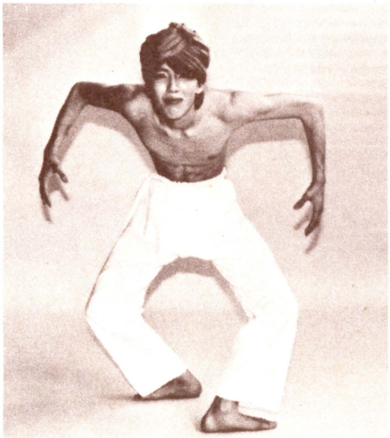
東洋の神秘を前にすれば、大口開けただけでも窮極の奥義になる。まっ、世の中こんなもんだァな。「行」を極めた達人の口内をのぞくと、漆黒の闇のかなたにうっすらとさしこむこもれ陽が見えるという。一見カッコ良いけど、こうなるとたんなるチクワだな。



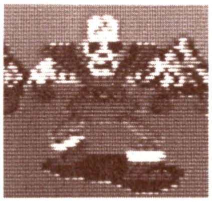
効用：体内臓器類の滅菌作用およびあごの筋力の強化訓練。

縁起物、ドラゴンクエスト式死霊の騎士は、万年のポーズ

↓「チョット、肩ガコルノガ、タマニキズ。デモ、エンギモノダカラ、ユルシテネ」



おもいっきり首をすくめてみる。はずみでスッポリ体にはいれば、亀のきもちがわかるというもの。ツルは千年、カメは万年。つまりツルの10倍は縁起がいいポーズといえる。ツルツル……。ポーズとポーズの区別がつかなくなる。昔は死霊も縁起ものだったんだね。



効用：首の筋力の強化、延命長寿、人間ドッグもOKだよ。

ファミ通町内会**格言**

スクーンいっぱいのしあわせ

●クイズの答え

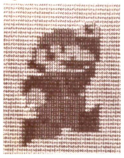
和解村（魔界村）

超人マリオ大跳躍だボヨヨヨヨヨーンのポーズ



↑「ハヤク、タカク、ナガク、トブコト。シカモ、バランスヨクネ。ジンセイダネ」

基礎的なものはこれくらいにして、こっからはちょりっと高度な技を伝承しよう。まず手始めに跳躍のポーズだ。一見するとただの大また開きのポーズにも見えるけど、左手首の曲がり方を見てほしい。エナジーの爆発を感じるだろう。集中力がレンガをもくだく。



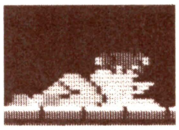
効用：足の力を強くし、精神集中により拳を固くする。

イーアルカンフー式蘭壌ヨロヨロメキのポーズ

効用：心と体が異なった世界にのめりこめるかも……。

←「コレハ、ワルイ例ノ、ヒトツデス。クセニ、ナリマスカラ、マネシナイデ、クダサーイネ」



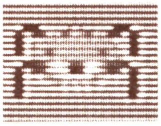


なによりヨガは心技一体がモットー。自分なりのなにかにこだわっていれば、ポーズなんて2の次。ただしヨガということばにこだわるあまり、実際にヨガってしまった人には、この際、参加を遠慮してもらいたい。

ゼルダの伝説的テクタイト反復横跳びのポーズ

効用：跳躍力がつき、数字に強くなってくる。腕も強くなるだろう。

東洋の神秘、ファミヨガの世界では、節足動物は忌み嫌われているのだ。だってさァー、足を節約するっていっといてさァー、その実いっぱいためこんでんだもん。うそつきィー。でもまだ4本までくらいなら大目に見てあげよーかね、のポーズなのだ。





➡「イッポーン、ニッポーン サンボーンナンテネ。数学ニ、ツヨクナルヨ」

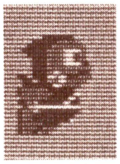
忍者はっとりくん式ムササビの飛行術のポーズ

➡「ニポンノ、忍者、ジュータンナクテモ、ソラトベル。フシギネー」



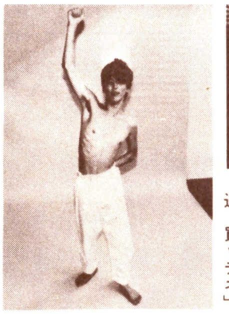
効用：秘伝中の秘伝なのでその効用も秘伝にしちゃう。

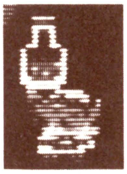
これぞファミヨガ秘伝中の秘伝。門外不出の技なのだ。でもその実は、やってみればだれにでもできるという簡単なポーズ。3000年もの昔に忍者のポーズを作ってしまうという、うさんくささが秘伝の秘密なのだ。



ゼルダの伝説式リンクお買いもの好きのポーズ

効用：商売繁盛ササでもタケでも持って来やがれ。





なにげない日常のなかにこそ、ヨガの奥義が隠されているのだ。グラスの底に顔を発見した太郎君もエラかったけど、お買いものの中に東洋哲学を見つけた、ヨガの行者さんもエラカッたのだ。だって店先で「なにしまひょ」のポーズとる魚屋のオッさんがいたら、エビくらい買うよ。

←「イイモノハ買ウダケデモ、タノシーモノ、来週モ、ファミ通、買ッテネ」

魔界村式アーサーやられちゃったよんのポーズ

効用：逆境にも強い不屈の精神および勇気を養成するはず。

そして最後に伝承するのがこのアーサーのポーズ。死中に活を求めるコンセプトが、ファミヨガの真髄をつくと評価を得ている。見てごらん。この体勢からだとシェーでもガチョーンでも、どちらでもOKでしょ。この不屈の精神は見習うべきだ。





←「コノ秘技ヲ、マスターシテ、ハジメテ、達人ニ、ナレルノヨネ!!」

アブラハム・タナカ師から愛のメッセージよ

そもそもこのファミヨガの発祥の地は、三蔵法師が訪れたという天竺よりもはるか西方、ガンジス、ヒマラヤなんのその、ぐるっと回った日の本は青山にあったのだ（だって地球はまあるいんだもん、なんてギャグはもうだれにも通じない）。外車にあらずんば無断駐車許さず、の骨董通りの大仁堂でハイテクしてる編集部にひっそりと咲いた仇花、それがこのファミヨガなのだ。だからまだ今はマイナーだけど、いつかは世界中に広めるんだい。キミたちの中に伝承者がいたら連絡してくれ。

●あて先
『窮極のファミヨガ・入門生大募集』係

ファミ通町内会クイズ

東海道五十三次を全部終わるのには、何日かかる？

〔答えは次のページにあるよ～ん〕

ファミ通町内会主催

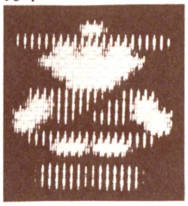
輝け!!

第1回 ミス ファ美人コンテスト

さらわれた彼女を救うためとか、捕われの姫を救うためとか、愛しい女の子の救出をテーマにしたゲームは数多く存在した。そしてその救出のために、実に無数の主人公たちが、尊い生命を落としていったのだ。はっきりいってこれだけの犠牲者を出しといて、女の子がブスだったら浮かばれねーぜ!! つーわけで、このたびここにファミキャラ美人コンテストを開催することにした。死んでいった仲間のためにも、1番の美人を決めようぜ。

ノミネートナンバー 1

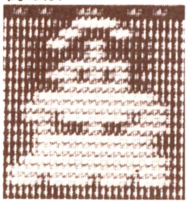
ドルアーガの塔
カイ



ドルアーガの塔の60階で捕われの身となっている。会うために苦労するので美しくみえるというのがもっぱらのうわさだが!? 黒髪の美しい大和なでしこは、まだまだ子供のカイちゃんだ。

ノミネートナンバー 2

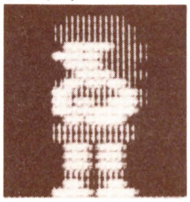
ドラゴンクエスト
街の娘



えっ、なんで私が選ばれんの!? うっそみた〜い。キャン♡ この素人感覚がうけてるのだ。とりたてて美人ってわけじゃないけれど、まだまだ発展途上のおニャンコ娘。名前を募集中だ!!

ノミネートナンバー 3

グーニーズ
アンディ



映画では主人公マイキーの密かな憧れの人。ゲームでもその辺に配慮してか、最終面まで会えないようになっているぞ。健康的なお色気がなかなかに好評なのは、おしゃまなアンディだ。

ノミネートナンバー 4

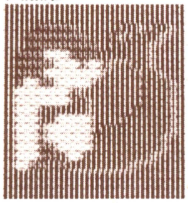
影の伝説
霧姫



何回助けてもすぐに誘拐されてっちゃう。もー知らないからとだれでも1度は見離すが……、なぜかかばってあげたくなるんだよね。十二ひとえがよくにあう、純和風美人の霧姫ちゃんだ。

ノミネートナンバー 5

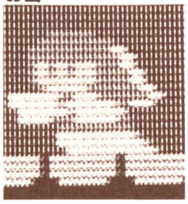
ジャイロダイン
人魚姫



突然海面に顔を出し、なまめかしい姿で操縦者を誘う。伝説だとそのまま海中に連れさられるんだけど、彼女は特別ボーナスをくれるんだ。水着姿のまぶしい海のアイドル、人魚姫だ。

ノミネートナンバー 6

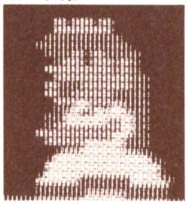
忍者じゃじゃ丸くん
お雪



妖怪といってもバカにしちゃいけない。代々雪女は美形で通っている。吹雪の中を歩く男たちを、得意のウインクで悩殺するぞ。和服に長髪がよく似あう、ちょっちアブナーイお雪さんだ。

ノミネートナンバー 7

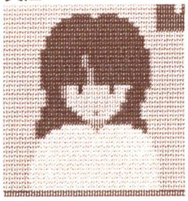
スーパーマリオブラザーズ
ピーチ姫



ちょっと上向いたはなが、高貴な血筋の証明だ。知名度だったらナンバー1だね。彼女の艶姿を見るために、何千万人のマリオが命を落としたことか。いわずと知れた罪つくりのピーチ姫だ。

ノミネートナンバー 8

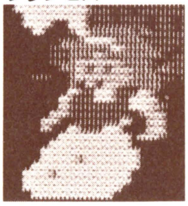
ポートピア殺人事件
文江



短大を卒業してはや2年。ひょんなことから殺人事件に巻きこまれちゃったけど……。でも、まだまだ元気なピチピチギャルなのだ。英語もたんのうな、ちょっと知的な女の子、文江です。

ノミネートナンバー 9

魔界村
プリンセス



その美しさが罪なのか!? はたまた墓場でパンツ一枚のデートがたたったのか!? 恋人の目の前で魔王に連れさられる。妖怪どもが百鬼夜行するなか、ひたすら待つ女、演じるはプリンセス。

応募について

さらわれていったお姫さまがた以外（敵役、脇役、隠れキャラなど）にも、捨て難い魅力の女の子はいっぱいいたのだ。ついでだからそんな子も、独断と偏見でノミネートしちゃったよーん。この娘が1番と思う娘の名前をはがきに書いて投票しておくれ（これ以外でノミネートしてほしい娘がいたら、推薦文を書いて送ってちょ）。このファ美人コンテストの集計結果は、これから定期的に発表していくつもりだ。そして年末にはその年のファ美人大賞を表彰するぞ。楽しみにしといてね！

●あて先

『第1回　ミスファ美人コンテスト』係

ファミ通町内会**格言**

村雨じゃー(城)ぬれていこう

●クイズの答え

10日以上(とおかいじょー)

大ファミ少年コーン



やァ、みんな元気してたかい？　ボク、宇宙一のファミコン大好きっ子、大ファミ少年コーンだよ。毎号このコーナーでは、ボクに勝るとも劣らないファミコン大好きっ子が集まり、いかに自分が大ファミ少年かを競いあってるんだけど、いやァー、今週もスゴいやつらがいっぱい集まってきてるぜッ!!

まず最初に紹介するのは藤沢市の石渡だ。「ボクは別売りのコントローラーを買い、いつも肌身離さず持っているゾ。学校の授業中もいつもハンドワークの練習、ゲーム画面を頭にえがきながら、コントローラー操作の練習をしているんだ。どーだ、まいったか!」だって。ふーむ、さっするに巨人の星のダイリーグボール養成ギブスからヒントを得たようだな。お次は東京都は匿名希望より、「ボクはゲゲゲの鬼太郎の大ファンです。特にあの鬼太郎の指鉄砲が好きで、憧れるあまりヤッちゃんにケンカを売り指を飛ばしてもらいましたが、おかげで今度はゲームができなくなってしまいました」だって。うーむ、ちょっとこいつアブナーイ感じがするので、コメントは避けることにしよう。

大阪の三浦からは、挑戦状とともにクイズが入っていたぞ。「いままでファミコンの画面には、9つのバリエーションのマリオが登場している。コーンは9つ全部わかるかい?」だって。ふむ、ドンキーコングにコングJr、マリオブラザーズ、スーパーマリオ、スーパーマリオ2はだれにだってわかるよね。あと4つは……。ムフフッ、キミにわかるかな？　答えがわかったら送ってきなさい。クイズといえば先号の誌上イントロあてクイズの解答だけど、1問目は簡単だったよね、ゼルダの伝説。2問目はちょっと古めでパックマンだ。どう、当たったかい。ほいじゃあ、またね。

●あて先
『大ファミ少年コーン』係

創刊記念ファミ乃湯さん提供
特大 玉くらべ大会 正解発表

創刊号で開催した玉くらべ大会。たくさんの解答を送ってくれて、どーもありがとう。予想を上回るはがき量のため集計が遅れ、今回はとりあえず正解発表だけ。次号では必ず当選者を発表するからね。

番号	答え	ゲーム名
1	ハンマー砲	B-ウイング
2	ファイヤー砲	B-ウイング
3	ダイナ砲	B-ウイング
4	鬼太郎の指鉄砲	ゲゲゲの鬼太郎　妖怪大魔境
5	毛目玉	ゲゲゲの鬼太郎　妖怪大魔境
6	ギャングの音符	グーニーズ
7	敵の弾	アーガス
8	妖珠坊の火炎の術	影の伝説
9	ドジボールの玉	ペンギンくんウォーズ
10	ウッディピッグの槍	魔界村
11	アーサーのたいまつ	魔界村
12	ゾーラのビーム	ゼルダの伝説
13	デグドガ	ゼルダの伝説
14	ウェーブの呪文	ハイドライドスペシャル
15	ガウガウ砲	オバケのQ太郎　ワンワンパニック
16	ミートの投げる命の玉	キン肉マン　マッスルタッグマッチ

番号	答え	ゲーム名
17	メイジの呪文	ドルアーガの塔
18	コングの投げるタル	ドンキーコング
19	パワーアップ後の砲弾	エグゼドエグゼス
20	ボール	ロットロット
21	キラー	スーパーマリオブラザーズ
22	鷹丸の風車剣	謎の村雨城
23	ミサイル砲	グラディウス
24	爆弾	マイティボンジャック
25	ロボ鳥の爆弾	忍者ハットリくん
26	横合体後のファイヤー	ツインビー
27	パワーアップ後の弾	セクロス
28	鳥のフン	アトランチスの謎
29	玉のりの玉	サーカスチャーリー
30	プーカァ	ディグダグII
31	サッカーボール	サッカー
32	かま	いっき

応募方法

わがファミ通編集部では、読者のみなさまからの投稿を大募集しておるのじゃ。既成のコーナーへの応募はもちろんのこと、町内会クイズ、格言、コーナー企画、その他どの範ちゅうにも入らないギャグなど、とにかくなんでも、おもしろければ許しちゃう。バシバシお手紙ちょうだいな。あて先は以下の通り。

〒107　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
ファミコン通信編集部
「ファミ通町内会」
×××係

最後の×××のところには、応募するコーナー名を書いてね。待ってるゼッ!!

ファミ通町内会クイズ

ジュースを少しだけ残して、フタをしてとっておくセコいゲームは？

{答えは次のページにあるよ〜ん}

ファミ通町内会 伝言板

LETTERS

フ　ァミコン通信創刊おめでとうございます。5日に本屋で知って買ってみました。これからも毎号買うつもりです。みなさんがんばってください。

（ファミ通がんばれっ）

ありがとう。がんばります。ファミ通はひと味違ったファミコン雑誌でしょ。これからも仲良くしてね。

素直なおたよりに感動する編集者

も　しもし、私はファミ通を「創刊号だよ」と書いてあるのから買い始めた者なんですけど、なぜ創刊号に読者からのおたよりが載ってんですか？

それからグラディウスの特集どーもありがとうございました。今まで触手がこえられなくて……。これを読んであっというまに7まで行くことができました。

（ピピピのねずみ男）

わはははは、スルドイ！　ま、世の中には説明のつかないことも山ほどあるのですよ。私たちも、伝言板のページを作ってからハタと気が付いたのです。雑誌が出ていないのに、はがきが来るわけがない。じゃあどうしよう。他の雑誌は、創刊号のおたよりのページは、どうやって作ったのかしら。これは、6月5日発売なのに表紙には6月20日発行と書いてあることとならんで、出版業界の怪奇現象となっているのだ。今回は、困っているうちに気が付くとなんとかなってたんだ。いつもそうなんだよね。ぼくたちは。なんとかなっちゃう。でも、他の雑誌は、どうしたんだろうなあ。フシギだなあ。

不思議な編集者

フ　ァミ通を買い禁断の秘技を見ていると、とてもやりたくなったのでこっそり勉強の時間をさぼってやっていたら、親にみつかりファミコンを取りあげられた。

ファミ通の大バグヤロー!!

（愛知県　榑林義貴　13歳）

ムムッ、大バグヤローとなっ。ここで大バカヤローと書かないキミは、さてはログインとかいう雑誌の読者だろう。そーだろう。そしてしかもおたよりの内容からすると、このファミコン通信も買ってるよーだね。フフフッ。

毎度お買い上げいただき本当にありがとう。ファミコン、取りあげられちゃったよーだけど、これからもログインとかいう雑誌とこのファミコン通信をよろしくね!!

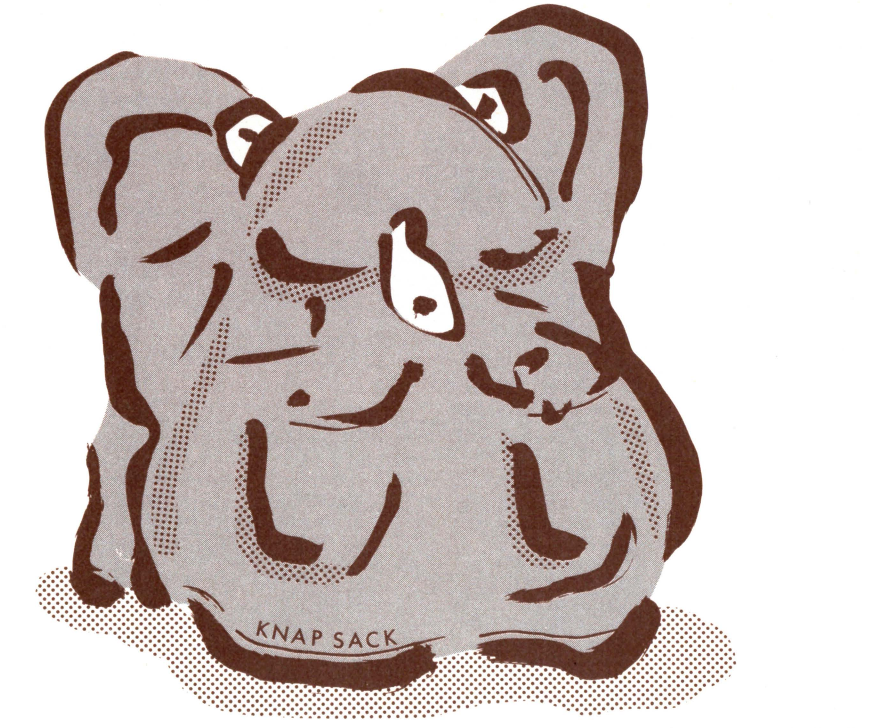
ベーしっ君ファンの編集者

6　月20日号のファミコン通信に「以下同文」というのがあった。それに"コントローラー……なりたい"という質問があったけど答の中に"ミラクルなんとかかんとか……"とわけのわからぬ名前があった。それはどういう意味があるのだ。それにイラストのようなことをやっていると、ハネかジョイスティックが壊れるのではないかい？　えー、なんかいうてみい！

それにグラディウスの謎で"いまだから……"というのを、来年があるから……とか、きのうがあったから、というのではいけないのかっ。え!?　なんとか言ってみろ!!

（三鷹市　田中秀樹　13歳）

"ミラクルなんとか"とは、羽根車を回転させてコントローラーのボタンを連打するという誰にでも考えつく、低レベルの、敵



N. GOTO

ファミ通町内会 **格言**

〽ツインビがくるりと輪をかいた、ホーイーのホイ

●クイズの答え●

ちょっぴりふたー（チョップリフター）

えて雑誌に載せるほどの価値のない思いつきのアイデアのことですね。どうも、よくわかりませんねェ。こう言うと、私は〝以下同文〟の筆者ではないことが、おわかりでしょう。本来なら当人に答えさせるところなんですが、彼はいつも忙しそうにしているので、かわりにヒマな私がお答えしているという次第です。

しかし、残念ながら私はファミコンのことを、何ひとつ知らない。自慢じゃないが一切知らない。〝いまだからあかす〟だって、〝いまだ、かあかあ、からす〟だとばかり思っていたくらいです。変な話ですね。

それればかりか私は、ファミコンを取り巻くマスコミの悪乗りに疑問を抱いている。じゃあ、なんでお前みたいな者がファミ通編集部にいるのか、と言うと、それがわからない。不思議な世の中ですね。

どこかアヤシイ編集者

少 しまえ、うちで飼っていた猫が突然にげたまま帰ってこなくなった。カムバックチッチ(猫の名前)。えさばこには魚がまっている!

（愛知県　西川剛　14歳）

はっきり言わしてもらって、今どき魚で猫をつろうとゆーのは無理だね。やっぱピュリナのビーフシチューぐらい出さなきゃ。

キャットフードのブランドにちょっとうるさい編集者

買 うまいと私は心にきめていたのに、グラディウスの記事とべーしっ君に負けてしまった。それよりなんでこのはがき、切り取るミシン目がはいってないんだよっ。それと生まれ年なんて計算すんのめんどーだからよー、せめて昭和、大正、明治ぐらい入れろよーっ、天下のアスキーだろっ。

（埼玉県　長崎寛　16歳）

アスキーという横文字の会社名のために、洋風になってしまうのデース。エクスキューズミーなのデースね。昭和の年に25をたして、西歴にしてくーださいよ。たのんますわ。でもさ、明治や大正の方がファミ通読んでくださっていらっしゃりますと思いまーすか？

バタ臭い編集者

私 は小5の女の子です。お兄ちゃんがファミコンやっていて、私も好きでときどきやります。でも、クラスの女子でファミコンやってる人いないみたいだし、デパートとかいってもファミコン売場って男の子ばっかりだし、ファミコンやるのが好きな自分がはずかしいです。ファミコンが好きな女の子はやっぱり変でしょうか？

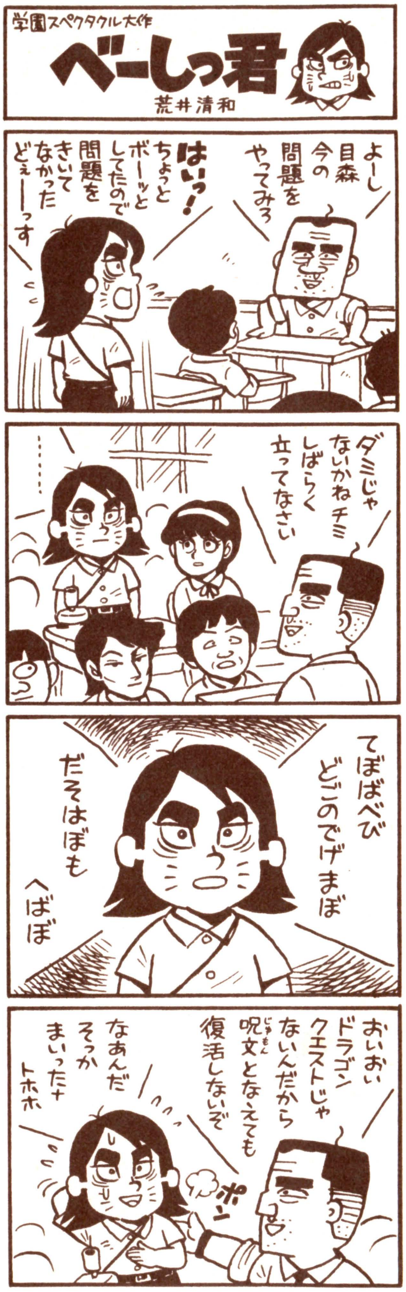
（ピーチ姫になりたい女の子）

そんなことはありません。男の子でリカちゃん人形を集めたり、盆栽の手入れが日課だったり、読書する本は辞典だけとかいう小学生はいっぱいいます。だから安心してください。ファミコン好きの女の子はゼッタイ変じゃありません。編集部のおねえさんたちが保証します。

女だてらにファミ通編集してるお姉サン編集者

恥 の多い生涯を送ってきました。自分には、人間の生活というものが見当つかないのです。自分は今年の4月に〝ゼルダの伝説〟を手に入れました。1日24時間、ほぼこれに投じました。始めはたいへん楽しんでいましたが、裏ゼルダの終盤では、何かわからぬ義務のために、自ら体に鞭をふるっていたのを昨日のことのようにおぼえています。

ゲームは5月に終わりました。自分には充実感というものがまるでありませんでした。ただ、むなしかったのです。太陽がまぶしかった。大学の授業には、長い間出なかったせいか、何もわからなくなっていました。友人には学校をやめたのではなかったのかと、冷たく罵られました。彼女は知らぬ間に他の男をみつけていました。胃潰瘍になりました。今では、友人たちにゲームをやらせて、自慢することだけで何とか生きています。



いまは自分には幸福も不幸もありません。ただ、一切は過ぎて行きます。

（β-カロチン）

つらい経験をしましたね。若い時は、大いに悩むのもよいでしょう。あなたの場合、

ファミ通町内会 **クイズ**　みんなから暗いといわれている人は？　（答えは次のページにあるよ〜ん）



彼女に悲しい思いをさせた他は、酔って他人をなぐるとか、仕事をサボって電車で寝るといった、第三者に直接迷惑をかけていないのが救いですね。これからは、ファミコンもほどほどに、心を明るく切り換えて、元気な学生生活を送ってください。

ところで、あなたのおたよりを掲載するにあたって、当編集部では意見がふたつに別かれました。全国の読者に自分の恥しい話を読まれるのは、気の毒だとする反対派。いや、これはファミコンファンにとって、よい教訓だとする賛成派。しかし、結論はご覧のとおり、掲載させてもらうことになりました。その決定的な理由は、この暗い内容にもかかわらず、黄色い螢光マーカーで、くっきりとハガキに縁どりがしてあったことでした。

人生の編集者

ぼくは、ディスクシステムのセットのしかたがわからない。

（埼玉県　小宮良介　11歳）

ぼくも知らないから、別に気にしなくてもいいと思うよ。そおいうことは、みーんなアルバイトの諸君がやってくれるのだ。だから、キミも優秀なアルバイトを雇って、そいつにみんなやらせればいいじゃん。

本当になんにもしない編集者

やあ、ひさしぶりじゃないか上野！　まさかロスのこんな田舎道で会うとはおもわなかったよ。そういえば、この前ロンドンで社内パーティーがあってね。君がクリスティと結婚したことをスティーブに話したら、先を越されたって泣いてたよ。まあ、あいつのためにも幸せにしてやってくれよな。じゃあ、もう友だちを待たせてあるから、また。今度は日本で会おうぜ。

（ログインからファミ通に衣替えしたさくら組70番）

なんだ、だれかと思ったらハロルドじゃないか。ひさしぶりだなぁ。あれからなんの音沙汰もなかったから、てっきり死んだのかと思ってた。ハハ、冗談だよ。エスカルゴ3万皿を2秒でたいらげる君が、そう簡単に死ぬはずないよな。ところで、ボクもスティーブとは1週間ほど前に会ったよ。あれは……そう、たしかNYの『セブンスアベニューサウス』に、ディヴィッド・サンボーンのライヴ・パフォーマンスを見に行ったときだったかな。偶然、彼とバッタリ会っちゃってね。クリスティのことでさんざんイヤミをいわれたよ。そうか君がしゃべったんだね。でも、彼とは仲直りしたんだ。なぜって？　それはぼくが造ったクリスティのクローン5億体の中から好きなのをあげるって約束したからさ。

じゃぼくもこれからエノキダケの栽培しなきゃならないから、また今度。bye！

ブライアン上野

こんなに、ログインから人材流出しちゃって、大丈夫なんですか？　ログインのほうを、手を抜かないで下さいよお。

（神奈川県　沢村健　15歳）

流出ってほどのものではないので、安心してください。ただちょっとできる編集者がこっちへ来て、バカな編集者があっちに残っているので、ログインはあい変わらず、バカ～な雑誌として頑張っていますよ。ファミ通読者のみなさんで、ログインを読んだことのない方は、ぜひ一読してみてくださいまし。笑えるパソコン雑誌ログイン。パソコンのことよりバカのことがよくわかる雑誌ログインを、ファミ通同様よろしく。

ログイン宣伝部の編集者

はがきを書く前にここを読んでねっ！

ファミコン通信編集部では、もっともっとおもしろい雑誌をつくるために読者のみなさんの意見、感想、文句、希望など、たくさんの声をもとめています。たとえば、○○ゲームの徹底紹介をやって欲しいとか、△△コーナーはこうかえたらオモシロくなるとか、××ゲームの無敵コマンドを見つけたぜーとか、どんなことでもいいから、どんどんバシバシ送ってくれ。ただし、整理のつごう上、はがき裏面のコーナー名の欄には、ファミコン通信の記事名、または、コーナー名を記入してください。はがきを送ってくれた人のなかから、毎号抽選で50名の方に、かっこいいファミ通特製シールをさしあげます。

ファミ通町内会 **格言**　たでクエスト（食う人）も好き好き

●クイズの答え●
あいつクライナー（アイスクライマー）

ファミ通㊙情報部

業界のみなさま あばいちゃって ごめんなさい

主幹 ガスコン金矢

副幹 ゲエセン上野





禁断の秘技

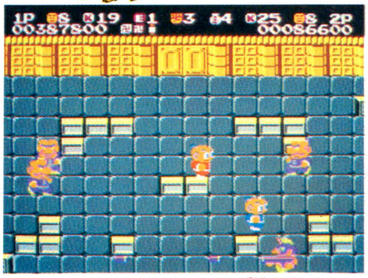
このところ、梅雨空を吹きとばす勢いで新作ゲームが発売されているが、我が㊙情報部にも、新作ゲームの秘技が続々と届いている。こーなると、ちょっと目を離せないぜ。今回もパワー全開。エキサイティングに迫るぞ!!

図書券 2000円
ファミ通チケット 954 GVS

スーパーチャイニーズ ©(株)ナムコ　東京都 片岡新吾

ダイブッチャンもびっくりのコンティニューモード発見!!

おおおっ



↑我らがヒーロー、ジャッキー&リー。コンティニュープレイでミンミン姫を救出するのだ!!

な、なんと!! いきなりスーパーチャイニーズのコンティニューだぜ!! まだ発売されたばかりだっつーのに、すごいじゃん。

ところでスーパーチャイニーズは、もう知ってるよな。まぁ、始めのうちはわりとカンタンなんだけど、後半になると、やたらむずかしくなる。せっかく地道にひとつひとつ館をクリアーして来ても水の泡。いままでの苦労はなんだったんだ。おれの青春を返せ!! などとおもわず叫んじゃう。

そこでコンティニュー。Aボタンを押しながらスタートさせるだけでいい。お金なんかは0になるけど、宝物はそのまま。面数も2-1まででやられたならその部屋から、2-2以降でやられたならその館の最初の部屋からの続きができるぞ。これでそれぞれの館をひとつずつ攻略できるし、8-4をクリアーしてミンミン姫と会うことだって、夢じゃない。

これがコンティニューコマンドだっ!!

コントローラーⅠのAボタンを押しながらスタート



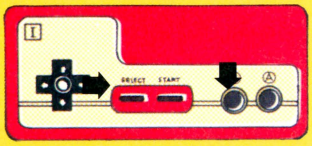
ファミ通㊙情報部

魔界村
©カプコン

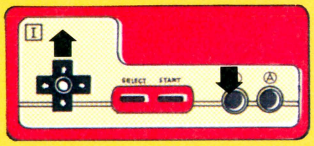
ついにその姿をあらわした禁断のラウンドセレクト!!

もう先へは行けないと泣いている我が友よ！
このコマンドをさずけよう！

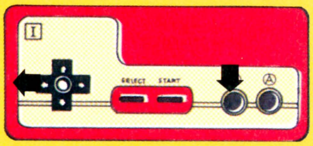
1 コントローラーⅠの
右を押しながら
Bを3回押す。



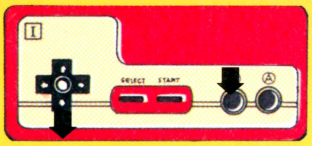
2 コントローラーⅠの
上を押す。
そして
Bを3回押す。



3 コントローラーⅠの
左を押す。
そして
Bを3回押す。



4 コントローラーⅠの
下を押す。
そして
Bを3回押す。



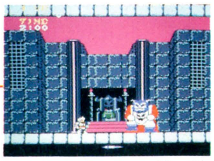
5 スタートボタンを押す

タイトル画面が出ている間にこのコマンドを入れるのだ!!

あとはA・Bボタンで好きな面を選べばよいのだ

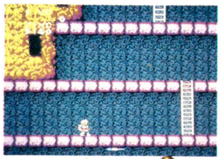


おい！　もう3面より先へは絶対に進めないと泣いているキミ。7面まではいったけれど2週目のあまりにものむずかしさに、なすすべをなくしてうつむいているキミ。よーく聞け！ ついに魔界村の隠しコマンドを発見したぞ。それもなんとラウンドセレクトなのだ。ヤロウども！　黙ってオレについてこい！



↑とうとうラスト。他の面やめてここからやっちゃえ。

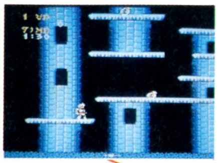
↓へえの5面。ここもはっきりいって難しいし……。



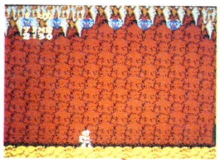
↓ほら1面にこれたでしょ。でもどうってこたないか。



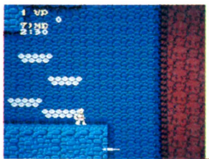
↓ほい2面だ。しかしここもしゃーないわなぁ。

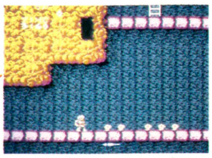


↓そりゃ3面。この辺から使えるとうれしくなるな。

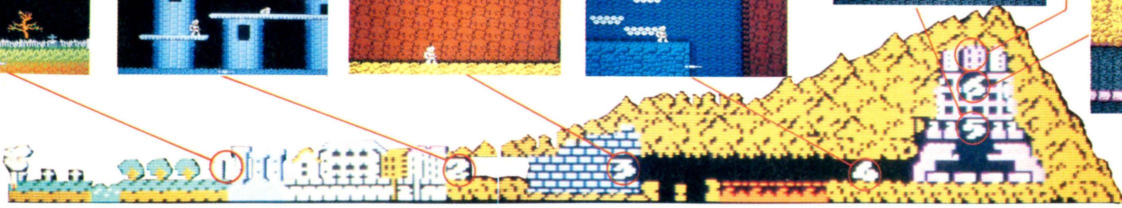


↓ほりゃ4面じゃ。ここは難しいから次へ行こうね。

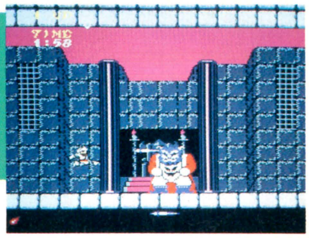




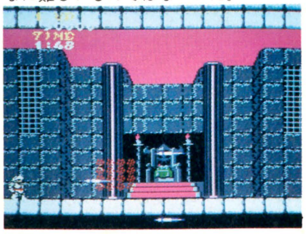
↑やっと6面。どーせここまできたら、次の面に行くきゃないわな。



このコマンドでステージ7へ！2回戦え!!



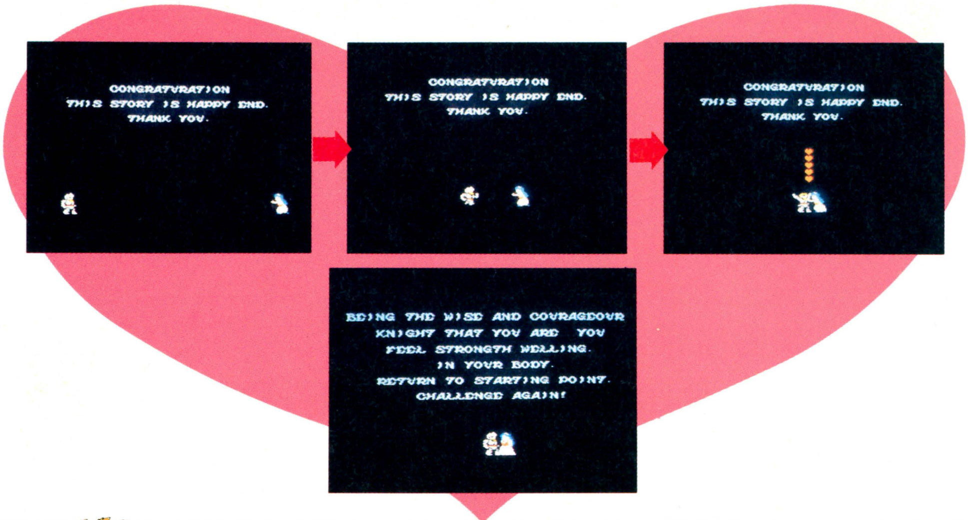
↑いままでは、ここへくるのだってよういなことではなかったのだけれど。



↓ホラね。ステージ7じたいは、そんなに難しいものではないのだ。

このコマンドを使って、とにかくステージ7へ行ってしまおう。早い話、武器はなんでもよいのだ。ホイホイと大魔王を倒したらもう一度コマンドを使いステージ7へ。バキバキッと大魔王をたたきふせると、2週目クリアーということになり……。

やったぞ！感動のエンディングシーン



このラウンドセレクトの隠しコマンドを使わないで、エンディングシーンまでたどり着いたひとはいるかな。もし君がそうだとすれば、まちがいなくスーパーゲーマーといえるぞ！　しかしだね、なんとか1週目はクリアーできても、2週目のむずかしさといったら、そりゃもうあんた、ものすげーもんがあるはずで、このエンディングシーンは一生見れないままに終わってしまうひとも多かったはず。しかしファミ通情報部員でいるかぎりけっしてそんなことはさせません。上の方法を使えば、あなたも未知の世界を体験することができるのです(いかがわしい遊園地の看板みたい)。

とにかく「おお姫よ！」「アーサー様」となって、2人寄り添いめでたしめでたし。画面に出てるイギリス弁によると、「内なる力がわいてきたであろう騎士よ。再度チャレンジせよ！」だって。

図書券 2000円
ファミ通チケット 974 ガバス G.V.S

魔界村 ©カプコン

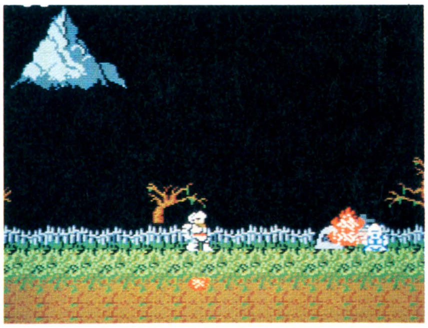
1発で魔術師が出るぞ

東京都
福田崇

魔術師を出すのだ

魔界村の隠れキャラのなかでも、だれもが知ってる魔術師。出し方はトーゼン知ってるよね。ナナメになって倒れかかっている墓石に、16発武器を当てればいいのだ。ところがだ、ここに魔術師を1発で出現させる方法が見つかったのだ。あまりウレシクないワザだけど、いちおー報告しておこう。

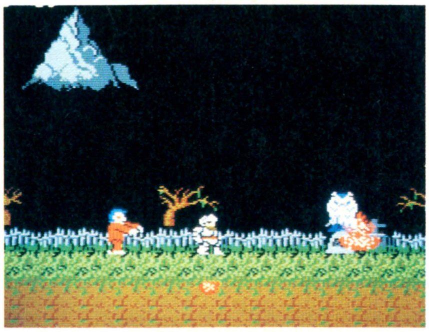
さてその方法は、たいまつを使って墓石に火を当てればいいのだ。1発だけで、魔術師が出てきちゃう。魔術師の使う魔法に当たると、カエルになってしまうので気をつけよう。でも、うまく倒すことができれば2,000点だ。出現させておいて、すぐさまやっつけちゃうってのが理想的だね。



←ブワブワブワーッと燃えてる、燃えてる、燃えてる、ワッハッハッハー！



←ヤッハッタッとかけ声は何回出してもいいけど、たいまつは1発でいいのだ。



←おおっと待ってました、魔術師。くれぐれも魔法でカエルにされないように。

ファミ通第4号は7月18日(第3金曜日)発売です

ファミ通㊙情報部

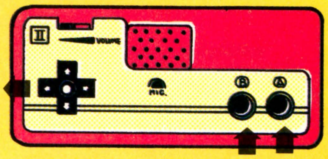
セクロス ©日本物産

ついに発見、セクロスのラウンドセレクトだぜ！

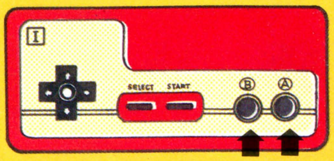
新しいソフトの強力コマンドがバシバシ紹介されるのに、セクロスはまだかまだかと待っていたキミ。ついに出ましたラウンドセレクト。Aボタンを押す回数で背景の色が青、緑、茶の3パターンの面が選べる。そしてBボタンを奇数回押すとスピードが遅い面、偶数回で速い面を選ぶことができるわけだ。勝負をかけたいところに行くのにとっても便利なのだ。さっそく試してみようぜっ。

これがセレクトのやり方だっ！

コントローラーⅡの✚ボタンの左、A、Bボタンを押したまま



コントローラーⅠのAボタンで速い面、遅い面を決めて、Bボタンで1－3面をセレクトする



ふつうにスタートするとこうなる



ラウンドセレクトすると、こうなる

Bボタンのみ1回押した画面



Bボタンのみ2回押した画面



Aボタンのみ1回押した画面



A、Bボタン1回ずつの画面



A1回、B2回押した画面



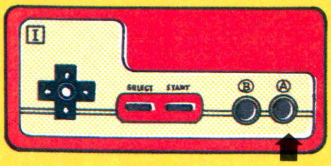
図書券2000円
ファミ通チケット967 GVS

セクロス ©日本物産

これは便利だ!! コンティニュー

東京都 石井良幸

これがコンティニューコマンドだっ！



コントローラーⅠのAボタンを押しながらスタート

とにかく、やたらめったらクラッシュをしまくっているキミ。自分には、ゼーッタイ向いてないんだ、16歳になったら50ccのバイクの免許をとろうと思ってたけど、もうあきらめちゃったもんね、というキミ。ちょっと待ちなさい。小さいころ、自転車に乗るのも、ナカナカ苦労したものだ。転んでも、転んでも起き上って、またやり直すという努力をしたのは、私だけではないだろー。そういうガンバリ屋のキミにピッタリなのがこのコンティニューだ。セクロスのプレイが天才的な某少年は昔、1ラウンドのゴールにたどりつくまでに、ぬわんと11回もクラッシュしていた。しかし、このコンティニューモードを知ってから、彼はたくましく成長した。このありがたーいコマンドは、実に忠実にクラッシュしたちょい手前からスタートさせてくれる。それも、何度となく、くり返しさせてくれるのだ。そして、だれでも、感動のゴールへとたどりつくことができたのだあ!! これで七転び八起きのダルマのような精神がキミにも宿るのだ。

何度でもトライできるのだっ！



➡あーあ、ゴールまであとひと息だったのになあ……。

➡でも大丈夫。すぐ同じゾーンからスタートできるぞ。

ファミ通㊙情報部

セクロス ©日本物産

無敵で楽しむバリエーション

これが無敵コマンドのやり方だっ！

同時ゴールも夢じゃない!!

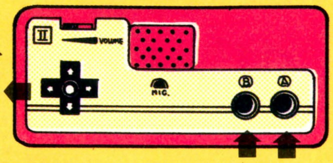


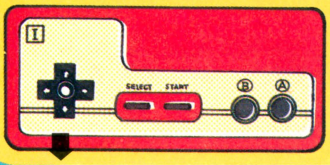
↑敵をクラッシュさせずに誘導するのも無敵なら割とカンタンだ。

一部で広まっているらしいウワサの無敵コマンドだ。でも、無敵というだけじゃ、デモ画面を見ているのと大差ないよね。そこで、無敵を利用した遊び方を考えてみたぞ。絶対オモシロイのだ。

このオモシロ技はバイクチェイスの面でできる。この面に出てくる敵を、なるべく殺さないようにして、ゴールまでいっしょに連れていってしまおう。すると、次の面はホントは敵が出てこないはずなのに、さっきの敵が、そのままついてきちゃうのだ。ネッ。オモシロイでしょ。

それから、ウォーミーストーンなんかも、そのままゴールへ連れていくこともできるのだ。


コントローラーIIの✚ボタンの左、A、Bを押したまま


コントローラーIの✚ボタンの上を2回下を2回押してスタート



↑そしたらこんな風に、仲良くそろってゴールしてしまうのだ。



↑同時ゴールだけでは満足せずにひたすらついてくる赤バイク。

笑っている間に点が入るフシギなウォーミーストーン

→ウォーミーストーンで玉ころがしして遊んでいる間に、びっくりするほど点が入ってくれるのだ。ちなみにアプトンでもオーケー。



図書券1000円 ファミ通チケット 536 GVS

スターソルジャー ©ハドソン

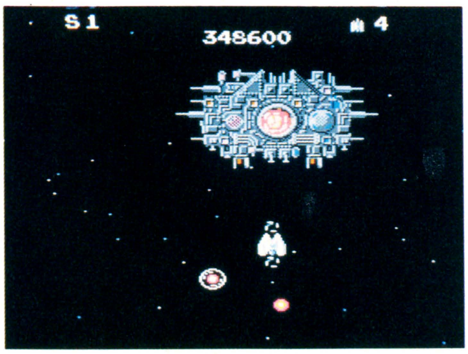
なんと、あのキラワレ者の誘導弾が1面から出現してしまうのだあっ!!

向かってくる敵を片っぱしからやっつけて、その先の大物、スターブレインを破壊する時の気もち良さったらないね。手ごわいだけに倒しがいってものがあるんだ。ところで、このスターブレインは、13面以降になると、誘導弾を撃ってくる。これがしつこいヤツで、我らが戦闘機〝シーザー〟目がけて追いかけてくるのだ。ところが、幸か不幸か13面以降に出現するはずのこの誘導弾が早くも一面から出せてしまうというワザが発見されたのだ。

腕をみがくのにはもってこいだ、というキミのために、そのハウツーを教えてあげよう。まず、スターブレインのいるところまでたどりつく。ただし、スターブレインは破壊しないでそのまま逃がす。これを2、3回くり返す。するとそのあとに出現したスターブレインは、誘導弾を撃ってくるのだ。フツーのキミは、無理してやらない方がいいかもね。

大阪府
福永泰司

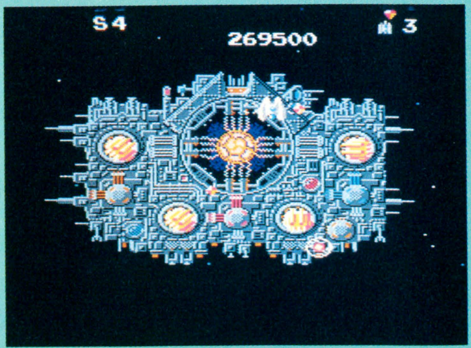
いきなり誘導弾が！？



↑シーザーのうしろを、ピタリとつけてくるオレンジ色の弾が、しつこいヤツと悪名高い、〝誘導弾〟なのだっ!!

こういう危険な場所にも行ける

↓これはオマケ。スターブレインの攻撃をかわしながら、ぐるっと外側からまわりこむと、なんと内部に入れてしまう。



図書券 1000円
ファミ通チケット 971 GVS

B-ウイング ©データイースト

禁断の㊙コマンド大発見!!

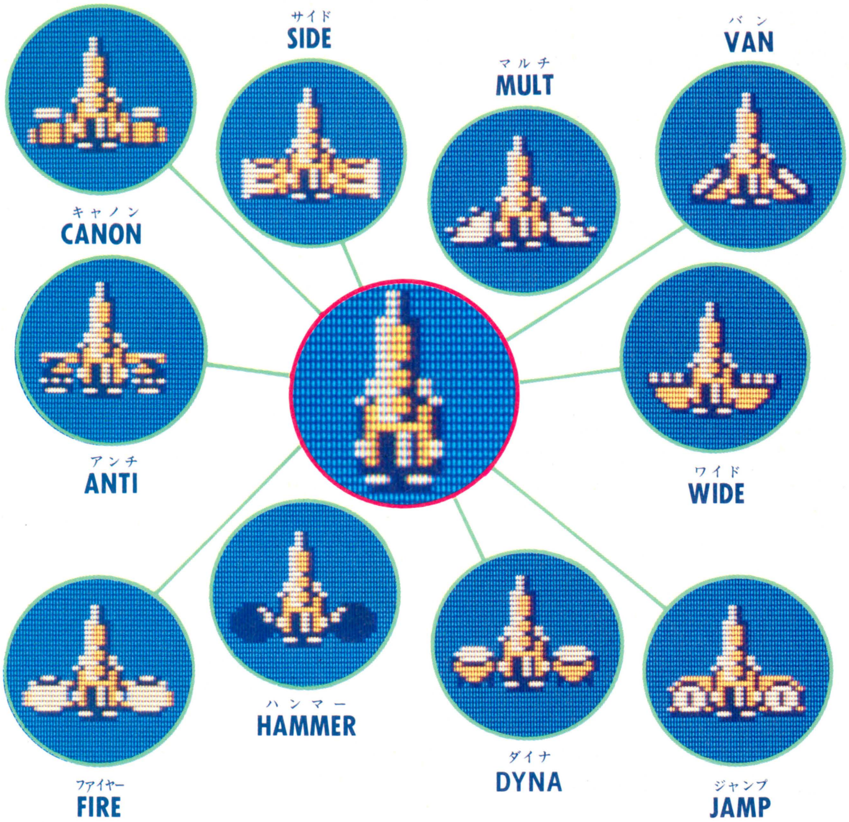
高知県
岸正信

第1弾 ウイングセレクト!!

これがコマンドだっ

いつでも好きなときに あっという間のウイングセレクト

コントローラIの
①✚ボタンの上を押しながらAボタンを押す
②✚ボタンの右を押しながらAボタンを押す
③✚ボタンの下を押しながらAボタンを押す
④✚ボタンの左を押しながらAボタンを押す
⑤✚ボタンの下を押しながらBボタンを押す
⑥ポーズボタンを押し、セレクトボタンで
　ウイングを選ぶ



なんと、おどろくなよ。上のコマンドをむにょむにょと実行するだけで、B-ウイングの10種類のウイングのなかから好きなウイングをセレクトできちゃうのだ。へっへっへっ……。

タイトル表示が止まったときに、上のコマンドを実行してみよう。まちがえずに入力すれば、シュバーンと音がする。音がしなかったときは、✚ボタンの押し方が悪かったのだ。とにかく、シュバーンと音がしたら、準備は完了。スタートボタンを押してゲームを始めよう。そして、ウイングを装着したいときや、別のウイングに取り替えたいときに、ポーズボタンを押す。すると、セレクトボタンを押すだけで、10種類のウイングのなかから、好きなウイングをセレクトできるぜ。しかも、こいつは7回まで使うことができるのだ。どーだ、まいったかぁ!!

第2弾 ラウンドセレクト!!

これがコマンドだっ

ラウンド自由自在 好きなラウンドから始められる

さて、続くB-ウイング㊙コマンドの第2弾は、ラウンドセレクトだぜっ!! 途中まではウイングセレクトのコマンドと同じだ。さいごに✚ボタンの右を押しながらBボタンを押す。うまくいけば、やはり、シュバーンと音がして、CONTINUEのところにSTAGE数が表示される。そしたら✚ボタンの上下でステージを選び、コンティーニュモードでスタートすればオーケーだ。

コントローラIの
①✚ボタンの上を押しながらAボタンを押す
②✚ボタンの右を押しながらAボタンを押す
③✚ボタンの下を押しながらAボタンを押す
④✚ボタンの左を押しながらAボタンを押す
⑤✚ボタンの右を押しながらBボタンを押す
⑥✚ボタンの上、下でラウンドを選び、
　コンティニューモードでスタート

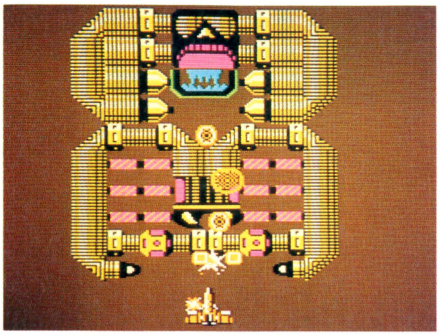


↑このコマンドを使えば、どのステージからでもゲームを始めることができる。いきなり最終ステージも可能だ。

第3弾 複合セレクト!!

これがコマンドだっ

ウイングとラウンド最強の複合コマンド



↓これでキミも、ステージ30のゴブナスを倒すと、画面に現れる最終メッセージを読むことができるはずだ。

コントローラⅠの

①✚ボタンの上を押しながらAボタンを押す
②✚ボタンの右を押しながらAボタンを押す
③✚ボタンの下を押しながらAボタンを押す
④✚ボタンの左を押しながらAボタンを押す
⑤✚ボタンの左を押しながらBボタンを押す
⑥✚ボタンの上、下でラウンドを選び、コンティニューモードでスタート
⑦ポーズボタンを押し、セレクトボタンでウイングを選ぶ

いよいよ、第3弾は最強コマンドの登場だ。これはウイングセレクトとラウンドセレクトが合体したものと考えていい。つまり、好きなステージから、好きなウイングを装着した状態でゲームが始められるいたれりつくせりコマンドだ。

とつぜん後から攻めてくるボギにはAウイングで……。収縮と拡大を繰り返しながら攻撃してくるラハノスにはVウイングというふうにウイングを選べば、ステージ30もラクラク、クリアーだ。

図書券 1000円
ファミ通チケット 594 GVS

B-ウイング ©データイースト

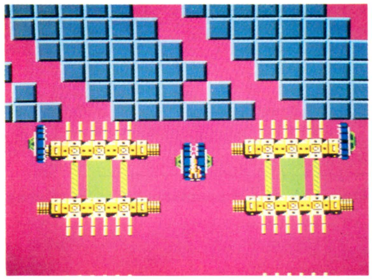
イマーナにはさまれても平気!!

広島県
井上直行

出現する敵によって、10種類のウイングを選びわけるのが、B-ウイングのおもしろいとこであり、ゲームをアキさせない大切な要素なんだが、敵によってウイングを使いわけるといっても、これが口でゆーほどカンタンなものではないんだよね。

イマーナはメインファイターをはさみ込む形で左右から現れる。こんなとき、Sウイングを装着していれば楽勝なんだけど、そーとばかりいってられない。だいたいSウイングってヤツは、イマーナとか、バイド01には、効果的なんだけど、正面から来る敵には、めっぽう弱い。あまり役に立たないウイングなのだ。

それでどーするかというと、イマーナが現れたら、画面のまん中にいるのだ。うまく左右同時にはさまれると、なんとメインファイターは、つぶされずに平気なのだ。いざというとき、知っているとトクする技だと思うね。



↓イマーナに左右からはさまれても、まん中にいれば、ごらんのとおり、だいじょうぶなのだ。

図書券 1000円
ファミ通チケット 862 GVS

B-ウイング ©データイースト

クモの弱点はここだっ!!

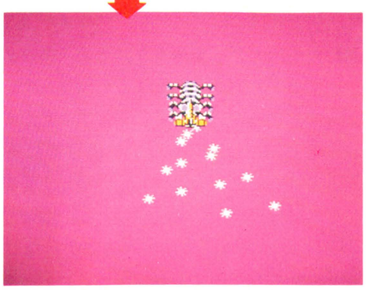
岐阜県
白川径

クモってキライなんだよねェ……といってみても、ステージ3でコイツは現れる。それだけじゃなくて、現れるや否や、弾をドバババと口から吐き出すからたまらない。こんな奴見るのもいやだという人のため、クモの弱点を教えちゃおう。

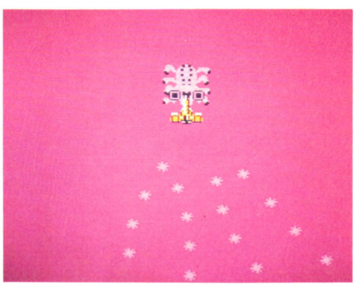
クモが現れたら、メインファイターを画面の右上にもっていき、クモのま横に位置するのだ。すると、クモの吐き出す弾には当らない。そして、そのまま横からクモに近づくと、クモと重なっても、メインファイターはやられないのだ。あとはその状態で弾をバンバン撃っていれば、カンタンにクモをやっつけることができるのだ。



←クモが現れたら、すぐにメインファイターをこの位置にもって行こう。クモの吐きだす弾に当らないのだ!!



→そして、クモに近づくと、なんとクモに重なっても、メインファイターは、破壊されずにへっちゃらだぜ。



←こーなりゃ楽勝だぜ。あとは、弾をバンバン撃ってりゃ、あっという間にクモをやっつけることができる。

ファミ通㊙情報部

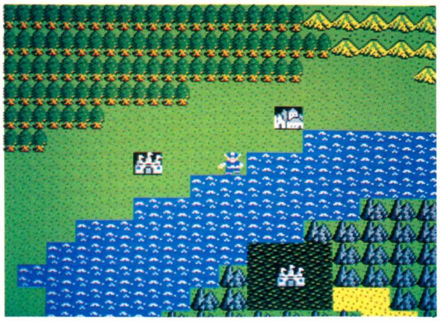
ドラゴンクエスト ©エニックス

キミだけのキャラクターが画面に登場しちゃうのだ!!

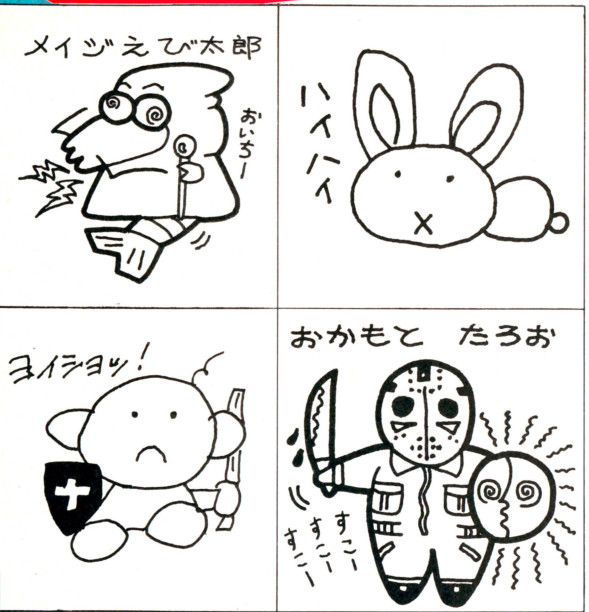
とくべつふろくーっ!

岡山県 楠満男

➡今日も今日とて、戦士の旅は続く。姫はいったいどこに? そして宿敵、竜王との対決は? ドラゴンクエストを100倍楽しむために、ぜひやってみたいテクニックなのだ。

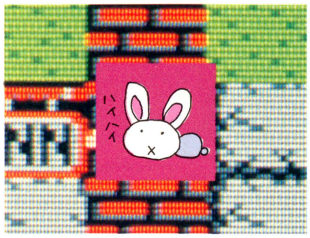


⬇こんだけ、できのいいゲームは、ぜひデザイン機能をもたしてやりたいってんで考えたこの方法。バカにできないよ。



ラリホー! あのドラゴンクエストも、チョイと見る目を変えればこんなテクニックがあるのだ! なんていうとみんな、ビックリ? フフフ、左のイラストを見てくれたまえ。この4人のたくましき戦士たちのなかから、キミのお気に入りのナイスガイ1人を選んで切り抜くのだ。ほんでもってキミんちのテレビ画面のまん中に両面テープでペタンとはってしまおう。そしてプレイ! おおっ! キミのお気に入りのキャラクターが荒野を行く) これでグングンやる気がでることうけあい! アッ、キミぃ。そこのキミだよ。バカにしてるでしょ。してない? ウソ、その目は絶対にバカにしてる目よ! まー、だまされたと思ってやってみなさいって。結構面白いんだから。

左のキャラクターは少し大きめだから、キミんちのテレビの大きさに合わせて縮小コピーして、キレイに色をぬってあげてちょ。もちろん、自分で考えたキャラクターを描いてはるのもモアベター。指ばっかりきたえているアイツとは、一風ちがった喜びがあるよね。みんなもこーゆー笑えるアイデア送ってね。しかし、戦闘モードのときはどーしよう……。



⬇画期的! 賞賛されたこのテクニックも、意外(?)な落とし穴があった。



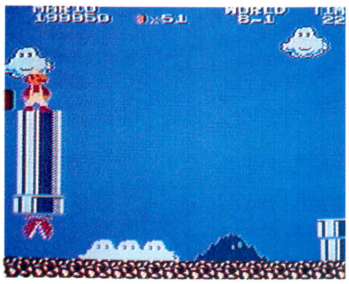
図書券1000円 ファミ通チケット988 GVS

スーパーマリオブラザーズ2 ©任天堂

おおっっ! 感動のテクニック土管の上でブロックくずし!!



⬆土管と時間のカベにはさまれ、体の半分を異次元に消されてしまったマリオ。トホホ。



⬆左のフラワーをとり、ファイアーマリオになった。前方をキッとにらめつける。

東京都
川村篤

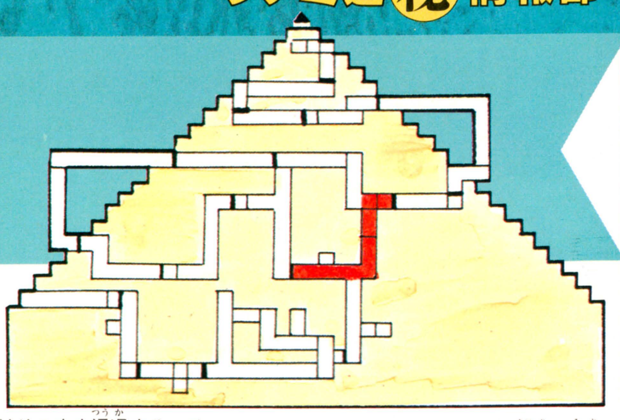
いやあ、マリエ2はむずかしい。前のマリオより数段手ごわくなった敵。そいつらをかわすのもタイヘンだけど、隠れキノコや隠れコインを見つけるのも、一体どこにあるのか全然見当がつかない。ウーム、こーなったらマリオを歩かせて一歩ごとにジャンプ! 画面のスミからスミまで、ブロックぜーんぶブチ壊しちゃって見よ。ドカン、バゴン! ガスガーン!! おー、マメに探せば結構あるね。ノコもコインも、おっと、つるだって伸びちゃう。なーんて順調にやってると、おや?……これは困った、あんな土管の上のブロック、どーやって壊すの? できそうなモンなんだけどね。エイ、クソッ! フン、できっこねーじゃん、ダメ、ダメ! あきらめたっと。

なーんて、まるっきりフテくされてちゃダメだよ! ほんの少しの努力と探究心も持たないでボーッとしてちゃダメ! 実はね、左の写真のよーなケースなら、スクロールさせて土管と画面のはじっこを、マリオが入るか入らないかと思われるほどせばめちゃう。そのスキマめがけてジャンプ! するとオヤ、マリオは上空へ登っていくではないか。よってブロックはすべてブチ壊すことができる! どーせこんなところにゃ何もないと思ってたろ! 左端にちゃんとキノコがあったよ。画面の端と土管の壁を登っていく、なんて技は、一方向スクロール、つまり後もどりしない男達と呼ばれた、マリオ兄弟だからなせる技なのだ。さっそくためしてみてくれ。

ファミ通㊙情報部

マイティボンジャック ©テクモ

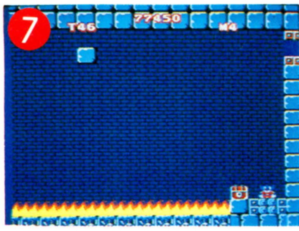
いけにえを捧げると秘密の通路がっ……



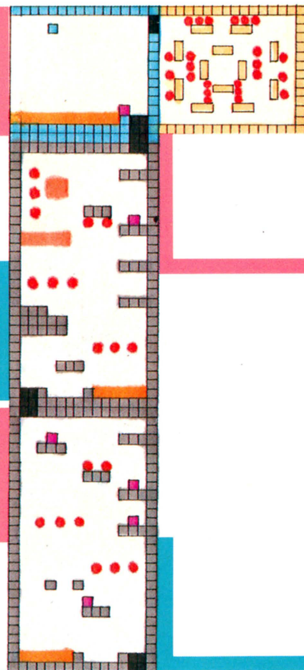
↑これは、ピラミッド内部の見取り図だ。この秘密の通路は11面へと続く、最も近い通路なのだ。キミは犠牲を払ってでも、ここを通るか、それとも回り道をするか？

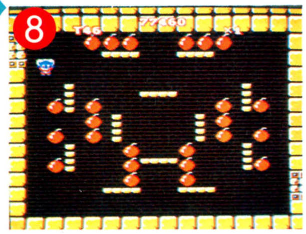
ラウンド5に秘密の通路が隠されているのをキミは知っていただろうか!? この通路は何とラウンド11の王家の部屋へと続いているのだっ!! ただし、この通路、もちろんタダでは通してくれない。では、どうすればいいのだろう。

まず、ラウンド5の左から3本目のトーテムポールに隠されたスフィンクスを取る。すると、今までただの壁だった、いちばん右奥の天井が開くのだ。ラッキー、と油断しないで、入ったらすかさずレバーを左に入れる。そうしないと、ひきもどされてしまうからね。出てきたところは火の海のとなりだ。ここからが大事だ。この火の海に、いけにえとして、ボンジャックを2人捧げるのだ。つまり、ここまで1人も死んではいけないということだ。最後の1人がこの先を、上へ上へと進んで行くのだ。すると、2度目の火の海が現われる。ここはそのまま通過する。そして、着いたところは11面の王家の部屋ではないか。2人のボンジャックのめい福を祈りながら、ゴールに向かってつっ走れ!!



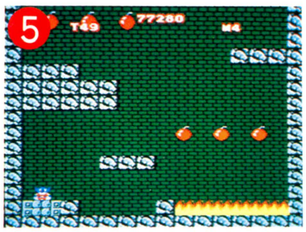
↑もう、いけにえはいらない。このまま次へ進めばいいのだ。



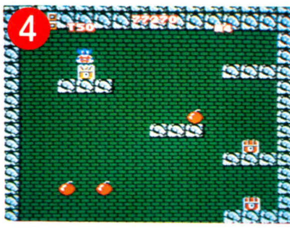


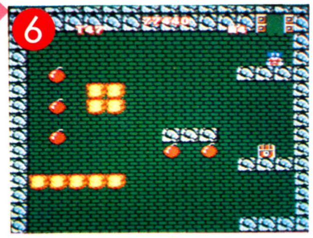
↑やったぞ。苦労といけにえのかいあって、11面の王家の部屋についたぞ！

↓ここで死んだら、苦労も水のアワになってしまうから、慎重にね。



↓2人いけにえを捧げたら、あとはそのまま上へ上へと進むのだ。

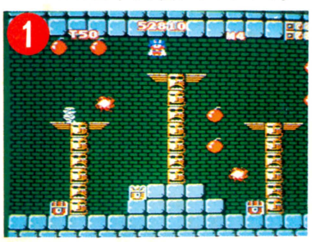




↑またまた現われた新しい出口。今度はどこに続くのだろう？



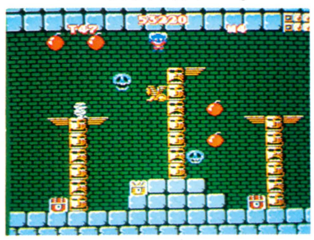
↑出てきたところは、何と火の海が目前にある。覚悟を決めて、いけにえに。



↓左から3本目のトーテムポールの左耳で9回ジャンプする。



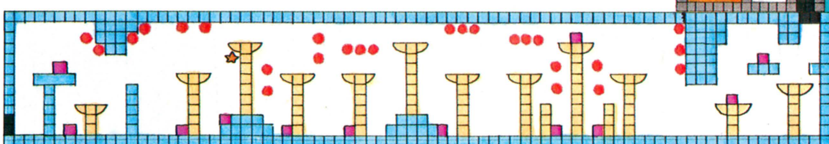
↓すると、アレッ？ こんなところに宝箱が。中身はいったい……。



↓うーん。いわくありげなスフィンクスが出てきたぞ……。



→スフィンクスを取って、画面を右にスクロールさせるとこんなところに出口があった。



ファミ通第4号は7月18日(第3金曜日)発売です

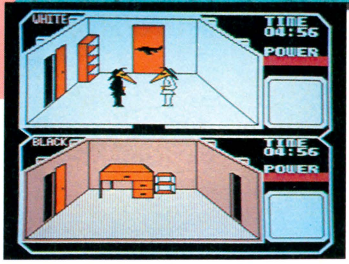
図書券 1000円 ファミ通チケット 534 GVS

スパイVSスパイ ©ケムコ

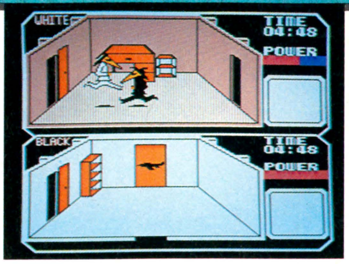
ジャンプするヘッケル

愛知県 高橋公英

これは、普通にプレイしていると、見ることのできないヘッケルのジャンプが見られるというワザだ。まず、ヘッケルを敵のいる部屋に移動させる。そして戦いの体勢に入ったら、ヘッケルを左か右に向かせ、Bボタンを押しながらAボタンを押す。すると、ヘッケルがジャンプするではないか!! しょうもないといえば、しょうもないけど……。



↑おーっと。永遠のライバル、ヘッケルとジャッケルのご対面なのだ!!



↑カンタンにやられてたまるか。オレサマはこんなこともできるのさ。ピョーン!!

これが最大だ



↑とにかくこれが最大なのだ。これ以上どうやっても増えない。

ファミ通 秘 情報部

ドラゴンクエスト ©エニックス

65535は最大の経験値なのだ

ファミ通情報部

ついに、〝がんま〟は世界最強の勇者に成長した。ドラゴンクエストの世界において、レベル30、経験値65535という数字は最高なのだ。これ以上レベルアップすることも、経験値が上がることもない。

しかし、〝がんま〟もよくやったよなァ。ドラゴンクエストが発売されてから、徹夜、徹夜の連続だったもんな。だけどなんでこれが禁断の秘技なの!? ただ単に自分の強さを自慢してるだけじゃねェか!!

図書券 1000円 ファミ通チケット 583 GVS

ゼルダの伝説 ©任天堂

こうすればビームに当たらない

東京都 堀口大樹

地下迷宮で、石像のビームに当たらない、安全地帯を見つけたぞ。その場所はいったいどこだ? 灯台もと暗し。なんとビームを吹く石像と石像の間にいれば良いのだ。ここにいるとビームは出てこない。

ここの上手な利用法は、この安全地帯で敵をやっつけてしまうことだ。そして、スキを見つけてサッと他の部屋に入ってしまおう。



↑部屋に1歩ふみ込んだとたん、敵キャラと石像のビームの攻撃だあっ!!

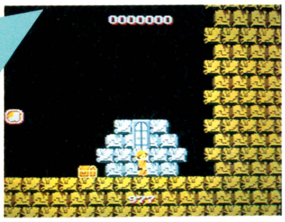


↑でも、石像の間に入り込んだら、ビームが出てこなくなったぞ。

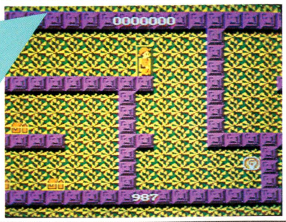


↑ところが、安全なのはそこだけ。リンクが動き出したら、またビームが……。

クツ 6、22、51、64、87



ランプ 4、18、38、47、68、80



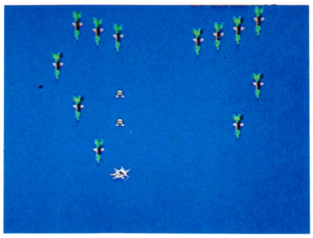
図書券 1000円 ファミ通チケット 518 GVS

B-ウイング ©データイースト

大阪府 福島雄一

消えたはずのFX-1が攻撃する


↑さっそうと敵キャラをむかえ撃つFX-1だったが……。


↑おっと。やられてしまった。でも、ガッツで攻撃だっ!!

敵キャラに当たってしまい、大破してしまったキミの愛機FX-1。当然、元には戻らないワケだ。でもキミが心から「犬死にしたくない。せめて散り際はカッコ良くしたい」と思って、Aボタンを押し続けていると、消てしまった機体から弾が発射され、うまくいくと、敵キャラの1つや2つはやっつけることができるのだ。ま、ワザとしてはどーってことはないけど、美しい姿じゃないの。

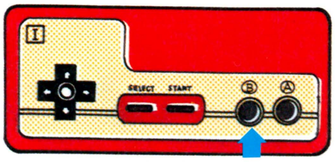
図書券 3000円
ファミ通チケット 1482
GVS

アトランチスの謎 ©サンソフト

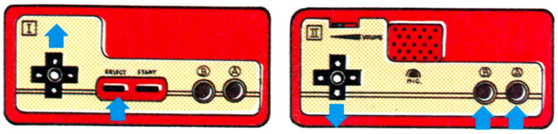
福岡県 小南明

ついに出た！これが無敵コマンドだ

向かうところ敵なし!!



タイトル画面のとき
①コントローラーⅠのBボタンを33回押す



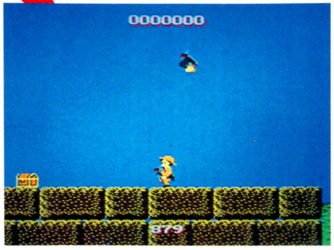
②コントローラーⅠのセレクトボタン、✚ボタンの上、コントローラーⅡのA、Bボタン、✚ボタンの下 の すべてを押したままスタート

やっぱりあった無敵コマンド。これさえあればこわいものなしだぜ。無敵のやり方は左のとおり。カートリッジをセットして電源を入れたら、さっそくこのコマンドを入れてみよう。両手を使って、確実に押さないとダメだよ。成功すると、ウィンは無敵になっているのだ。ただし、穴に落っこちゃうと死んじゃうので、そこんところは気をつけないとね。

今まで1面もクリアーできなかったなさけなーいキミも、この無敵コマンドさえあればファイナルゾーンも夢じゃないぞ。あってウレシイ無敵コマンドだね。



↑強くなってしまったウィンを前にヤリガイをなくす敵キャラ。



↑こんなことをされても、もちろんヘッチャラなのだ。

図書券 3000円
ファミ通チケット 1479
GVS

アトランチスの謎 ©サンソフト

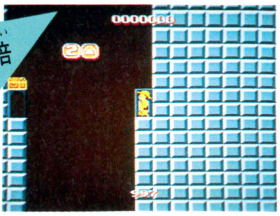
秋田県 竹井由也

ラウンドセレクトでアイテムを集めろ！



8つそろえば楽勝だっ!!

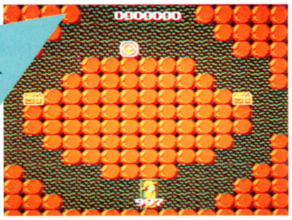




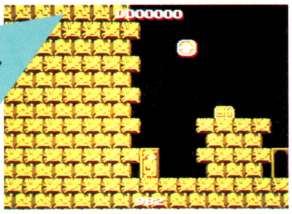
ボイス/2倍
29、44、55、66、98、75



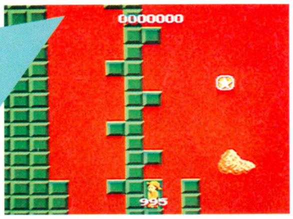
スペシャル
5、32、62



タイム
25、32、52、77



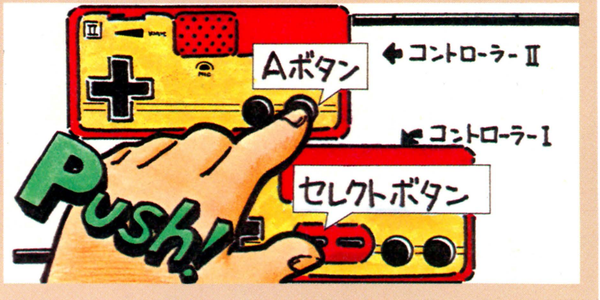
矢じるし
9、50



スター
10、54、88

タイトル画面のとき

①コントローラーⅠのセレクトボタンを33回押す
②コントローラーⅡのAボタンを22回押す（①と同時でもよい）
③コントローラーⅠのA、Bボタンを押したままスタートボタンを押す
④セレクトボタンで面を選ぶ



またまた出たゾ。無敵コマンドと同じくらい強力な、ラウンドセレクトだ。自由自在にセレクトできるのを利用して、8つのパワーアップアイテムを集めてしまうのだ。このコマンドは、とにかくカチャカチャとボタンを何10回も押さなきゃならないのがちょっとメンドウだ。図のように、セレクトボタンとAボタンを同時に押してしまうというテもある。1人でやるときは、覚えておくとやりやすいかもしれない。

そして左の写真のように、ポイントが1点も取れてないような状態でファイナル・ゾーンをクリアーしてしまうこともできるのだ。アイテムの取れるゾーンも教えておくから、効率よく集めよう。ずらりと並んだ8つのアイテムを見ているだけでもイイ気分だ。

図書券 2000円
ファミ通チケット 1037円 GVS

スーパーマリオブラザーズ2 ©任天堂
無限1UP法大伝授っ!!

最高127人まで増える
越えると0になるぞ!!

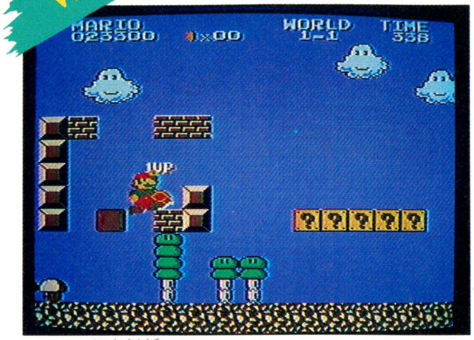
その1 WORLD1-1

大阪府　泉靖則

やっぱり、あったぜ。マリオ2の無限1UP法!!　スーパーマリオでも話題になった技だけに、マリオ2になっても、きっとできるんだろうなァと思っていたら、早速、㊙情報部宛てに、はがきがドバドバ舞い込んできた。その中から、抽選で採用した3人には、それぞれ2,000円の図書券と、1037GVSを贈るぜ。

まず、ワールド1-1。ゲームが始まるやいなや、いきなり無限1UPだ。

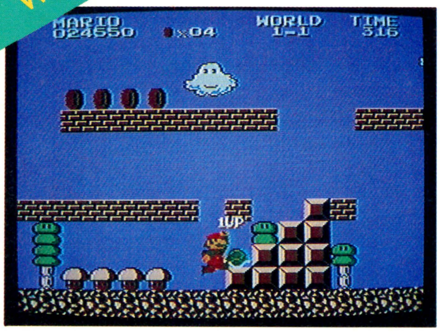
①キノコを出したら、ブロックをはじいて、囲いの外に飛び出させる。
②キノコを食べて、スーパーマリオになる。(画面をスクロールさせてはダメ)
③左はじのブロックを壊し、ノコノコがいちばん右はしに行ったとき、となりのブロックを壊す。するとノコノコは行き場所がなくなり、ちょこまか動く。
④キノコが出たブロックの上に乗り、ま上と右どなりのブロックを壊す。
⑤タイミングをみはからいジャンプ。うまくノコノコを蹴れば、無限1UP!!



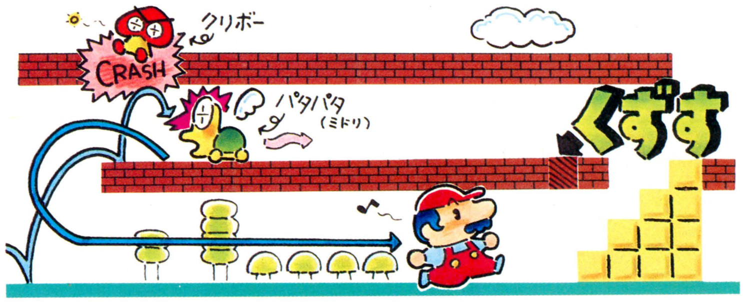
↑ゲーム開始直後に、無限1UPの場所が……。ここでマリオの数を増やしてから、いよいよ長い旅が始まるのだ。

その2 WORLD1-1

千葉県　千葉崇史



↑無限1UPその1に失敗したキミも安心。ここでも無限1UPができるのだ。任天堂さんの親切に感謝しよう。



←まず、中段のブロックに乗って上段のブロックを3つほど壊し、クリボーをやっつける。次にパタパタを踏みつけ、ノコノコにしてしまおう。うまく右に歩いて行ったら、大急ぎで階段のところに行き、ノコノコが来るのを待つのだ。

さて、つづいて同じくワールド1-1の無限1UPその2だ。ここでのポイントは、うまくパタパタを踏みつけて、右向きのノコノコに変えることと、階段でノコノコを蹴るタイミングをつかむことだ。

ノコノコを蹴るタイミングは、ノコノコが階段の2段めに着地する瞬間にジャンプするのだ。すると、もう1段、降りたところで、ちょうどマリオが上から、ノコノコを蹴るかたちになるはずだ。とにかく、何度もやってみて、自分なりにジャンプするタイミングをつかんでほしい。おっと、それから言い忘れたが、そのまえに、マリオの頭の上のブロックを、ひとつ壊しておくことを忘れるなよ。いざジャンプしてみたら、頭がブロックにあたって、ノコノコにやられちゃった……なんてのはサマにならないぜ。

その3 WORLD2-1

神奈川県　佃公雄

↓ワールド2-1の初めにも、無限1UPできる場所が用意されてる。



ここも階段を利用した無限1UP法だ。だけど、はじめから階段の下でいくら待っていても、ノコノコは現われないぜ。いちど階段の上へ行き、パタパタが出て来るまで進み、パタパタをノコノコに変えたあと、階段の下に戻るんだ。ジャンプするタイミングは、その2で説明したとおりだ。練習あるのみ。

図書券 1000円
ファミ通チケット 604 GVS

スーパーマリオブラザーズ2 ©任天堂
1UPと花火のヒ・ミ・ツ

京都府　浅利頼臣

花火と1UPについての情報は、予想したとおり、じつにたくさんの人が送ってきた。下は8歳から上は30歳の歯科医院に務めている人まで、さまざまだ。あらためて、スーパーマリオ2の人気と幅の広さにおどろいてしまったぜ。そんなわけで、1,000円分の図書券と604 GVSは抽選で京都府の浅利頼臣クンに決定した。はずれちゃった人、ごめんなさい。

では、みんなもう知ってると思うけど、花火のヒミツから、いってみよーか。花火はあつめたコインの数の下1ケタと残りタイムの下1ケタを同じ数にすればいいのだ。偶数なら6発、奇数なら3発の花火が上がる。1UPはコイン数を11とか22というふうに、ゾロ目にして、残りタイムの下1ケタを合わせればいいのだ。ポールの下に立ち、出したいタイムのとこで、パッと跳びつけば、カンタンにできる。

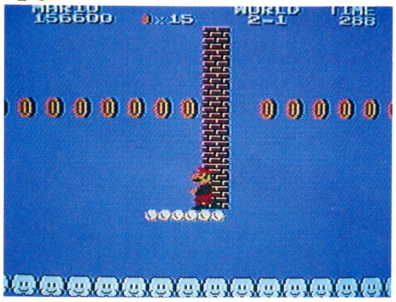


1UP
←取ったコインの数をゾロ目にするのだ。これからは計画的にコインを集めよう。

図書券 2000円
ファミ通チケット 995 ガバス GVS

スーパーマリオブラザーズ2 ©任天堂
驚異の壁すり抜け技っ!!

静岡県
山口大介
WORLD6-1



➡コインを全部取ろうと思ったら、この"壁すり抜け技"を使うっきゃない!!

これは驚異だよなァ。なんてったってマリオが壁をすり抜けてしまうんだもの。場所は雲の上のボーナスステージ。調子よくコインを取っていると、途中に壁があって、乗っていた雲から落とされてしまうよね。そこですり抜け技の登場だ。

壁のところまで来たら、マリオを進む方向とは逆、つまり左に向かせて、✚ボタンの左を連打すると、マリオが壁をすり抜けてしまうのだ。これでコインを1つも残さず取れるぞ。

もうひとつは、ワールド6−1の強風が吹いてるとき、同じように✚ボタンの左を連打していると、壁をすり抜けていく。





⬅強風が吹いてるときにも"壁すり抜け技"が使えるぜ。土管に入るとき便利だな。

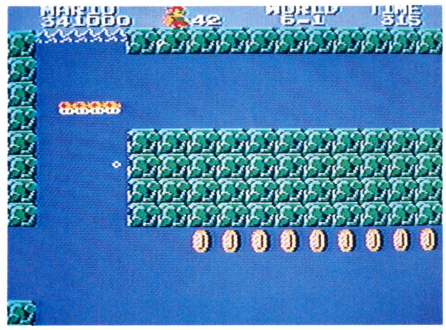
図書券 2000円
ファミ通チケット 886 ガバス GVS

スーパーマリオブラザーズ2 ©任天堂
リフトで海から脱出だっ!!

埼玉県　新井良則
WORLD6-1

海の中は、こわいよォ。ゲッソーはいるし、プクプクもいる。おまけにマリオ2になったら、ノコノコまで歩いているではないか!!　とくにチビマリオのときなんか、息もつけずに一生懸命泳いでいる姿を見ていると、なんだか、かわいそーになってくる。

それで、なんとか海の上に出る方法がないものだろうかと思っていたら、あったのだ。海の上に出る方法が!!　写真はワールド6−1の海のシーンだ。上から下へとリフトが動いている。このリフトの上に乗って、ピタリとはなれないでいると、なんとマリオは上からふたたび現われるのだ。そのときすかさず、✚ボタンの右を連打すると、海面にあるブロックの上へのぼることができるのだ。ここにのぼれたからって、べつにトクするわけじゃないけど、たまにはゲッソーたちがやって来れないとこで、マリオにゆったりと、新鮮な空気を吸わせてあげたいね。



⬆ここなら、イヤなゲッソーも追って来れないぜ。ひと休みして、空気をいっぱい吸ったら、またガンバルぞ!!

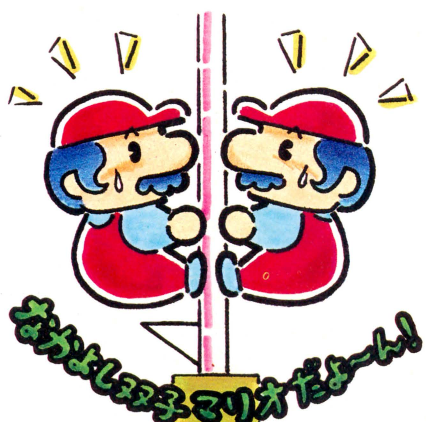
図書券 1000円
ファミ通チケット 573 ガバス GVS

スーパーマリオブラザーズ2 ©任天堂
マリオの分身の術!!

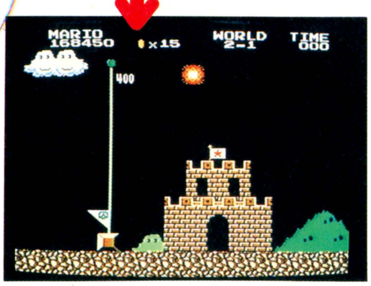
東京都
上田匡
WORLD3-1

ワールド3−1には、マリオの姿が画面から消えてしまうほど高く跳べるスーパージャンプ台があるから、カンタンに最後のポールを跳び越すことが、できてしまう。でも、その先をドンドン行くと、ワープゾーンがあって、それがなんと、ワールド1−1へのワープゾーンなのだ。はじめて行ったときは、しめたっ!!　と思って、あとでにがい思いをした人が、けっこういるんじゃないかな?　つい、うっかりと、ワールド3−1のポールを跳び越えて、しまったときは、"マリオの分身の術"で、おもいきし、たのしんじゃおう。友達にも自慢できるぜ。

やり方は、いたってカンタン。ポールの左側に、マリオひとりぶんのスキ間が、やっとあるぐらいに、画面を動かしたところで、ポールの右側から、跳っけばいいのだ。すると、マリオがチカチカと分身しながら、ポールの両側に向かい合って、ポールをすべり降りてくるのだ。どーだい、おもしろいだろう。まあ、マリオのヒラキに見えないこともないが……。







花火

➡コインの数の下1ケタと残りタイムの下1ケタが同じなら、花火が上がるのだ。

ファミ通第4号は7月18日(第3金曜日)発売です

FAMILY COOKING

ファミリークッキング

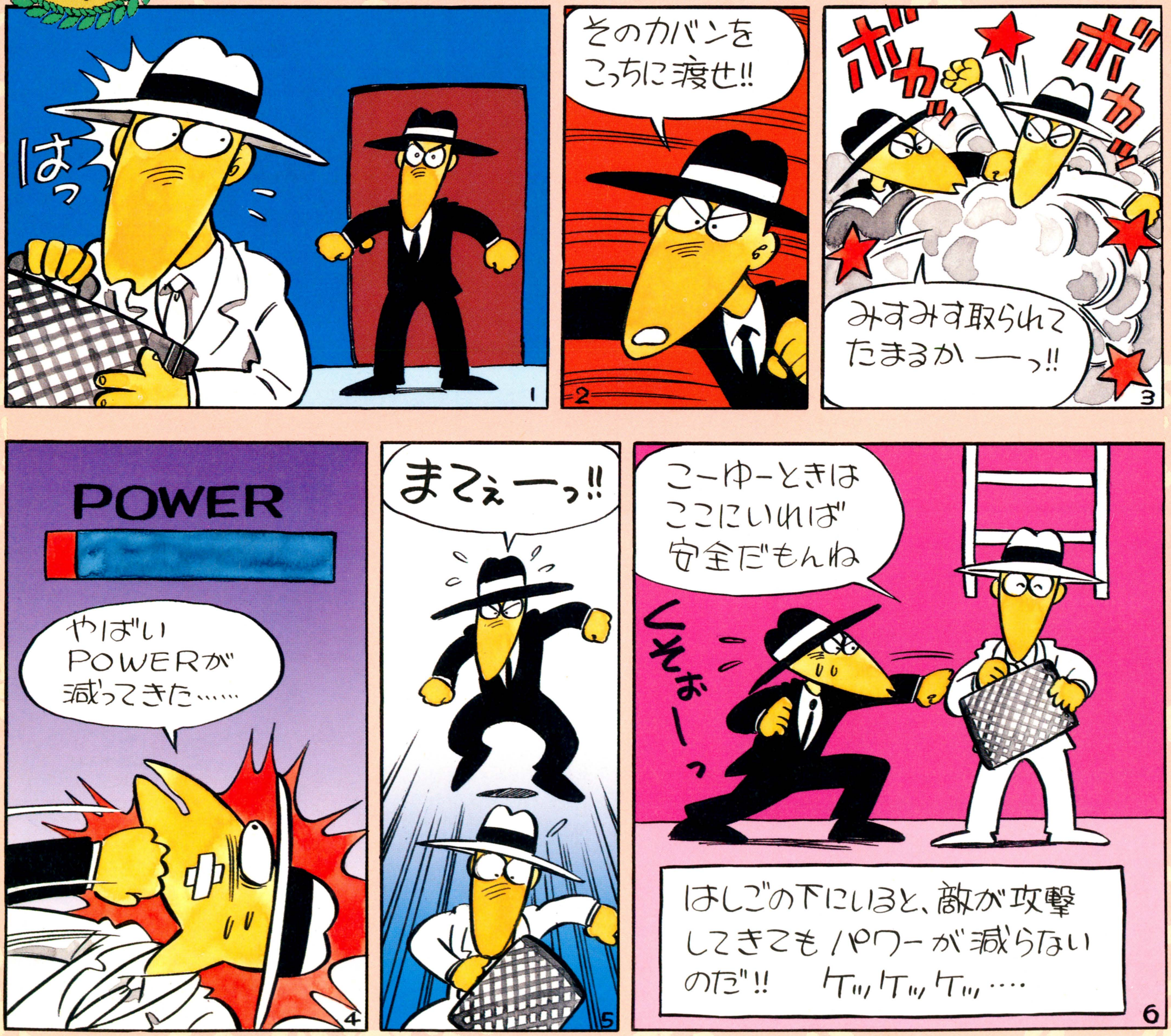
ガスコン金矢の

誰が何と言おうと、私はファミコン料理人ガスコン金矢だ。
今回も、おいしいメニューを用意したけど、季節がら食中毒には、くれぐれも注意してくれ。

図書券 2000円
ファミ通チケット 871 GVS

スパイvsスパイ ©ケムコ　　東京都　山下晃

絶対に負けないケンカの方法教えます!!



図書券 3000円
ファミ通チケット 1406 GVS

謎の村雨城 ©任天堂

新潟県 島田鉄也

ホンモノの緑雨城主の見わけ方!!

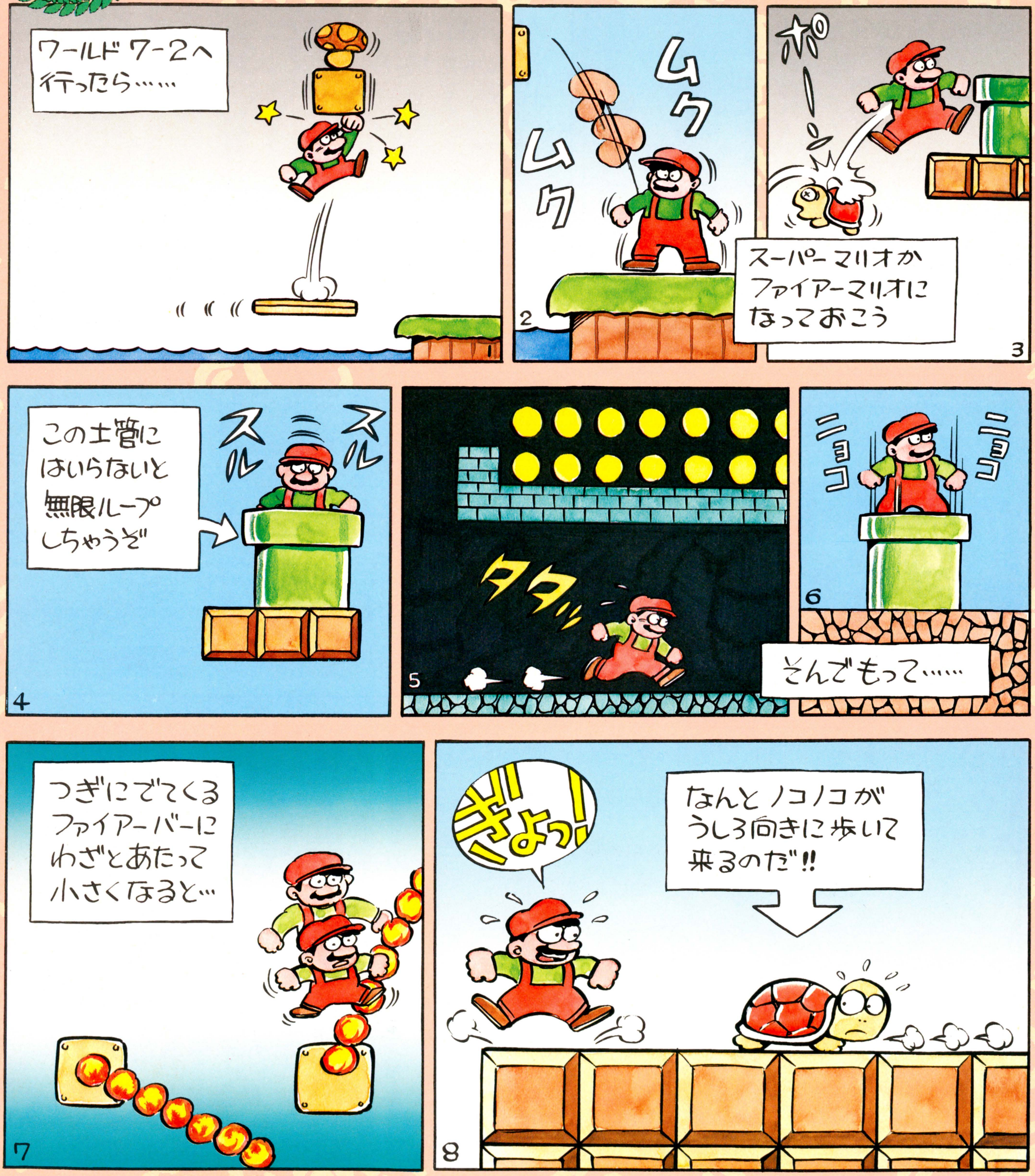


図書券
3000円
ファミ通チケット
1397
ガバス
GVS

スーパーマリオブラザーズ2 ©任天堂

静岡県　山口天介

ノコノコがうしろ向き(むき)でやってきた!!



図書券 3000円
ファミ通チケット 1284 ガバス GVS

ドラゴンクエスト ©エニックス

愛知県 杉本暢也

忽然(こつぜん)と消(き)えたぱふぱふ娘(むすめ)の謎(なぞ)!!



以下同文

ゲヱセン上野の禁断の添削指南



ようやくはがきが届き始めて、私はとってもウレシイぞ。じつをいうと、前号、前々号ははがきが一通もなかったので、そこらへんにいる人にてきとーに質問を考えてもらっていたのだ。はっはっは、まあ、細かいことは気にしないって。じゃ、しょうがないからそろそろ始めるとするか。

Q 女の子を救うゲームじゃないと興奮しない僕は変態？

創刊おめでとうございます。早速ですが、僕の悩みを聞いていただきたい。

現在、僕の持っているカートリッジは『グーニーズ』、『ハイライド・スペシャル』、『影の伝説』の３本で、また、ほしいカートリッジは『魔界村』、『スーパーマリオ』、『キャッスル・エクセレント』、『キングスナイト』などであります。

これらがいったい何を意味するのか、おわかりでしょうか？

はっはっはっはっ、よーするに女子を助けるゲームでないと、コーフンしないのであります。こういう僕はやはり変態でしょうか？

（東京都　厚顔の変態少年）



A

女子を助けるゲームなら、ほかにも「スパルタンＸ」とか「ドンキーコング」とかいろいろあるぞ。「ドラゴンクエスト」だってそうだしね。でも「ドラ・クエ」の場合は、途中で王女さまを助けたら、竜王を倒しに行かなくなるかもしれないな、君のよーな性格だと……。

で、それはそれでおいといて、君のはがきだけではわからない点がひとつだけあるのだ。これがわからないと、なんとも答えよーがない重要な問題なのである。

「変態だということが、ウレシイのかイヤなのか」

はたして、どっちなんだろう。ウレシイんだったら、そのまま破滅するまで突き進んでいったらいいし、イヤなんだったらなんとかせにゃなるまい。

それに、人によって、基準みたいなものが違うから、ある人がキミを変態だといっても、他の人は普通だというかもしれない。

たとえば、もし私が、「未来少年コナン」を全７枚、それに「カリオストロの城」と「ナウシカ」、「天使のたまご」、「キャット・タイム」、「ニッポン無責任時代」のレーザーディスクを持っていて、しかも、「とんがり帽子のメモル」を全話ビデオに録ってあるといったとしよう。それだけでも、「アニメマニアでロリコンでどこかおかしい」と思う人、「べつにたいしたことない」と思う人、「フツーだ」と思う人、「スゴイなー」と思う人、と、まあ４種類くらいに分けられるハズである。これをもっと細分化すれば「ロリコンはやだねー、ダブルゼータ最高」（よーするにメカフェチだね）とか、「おれは、くりいむレモンを全巻持ってて、レモピもブリッコもマルガリータもアリスくらぶも、その手の雑誌はほとんど持ってるぞ」（中級ロリコンだネ）とか、「私はエンゼル幼稚園の園服（もちろん女の子用）を持ってる」（なんでもいいけどね）なんていうふうに分けられると思う。

早いハナシが、下もいるけど、上も大勢いるっ!! ということだ。

あと、おもしろいことに、自分が、ほんとーに変態とかロリコンとかだと、逆に自分がフツーに思えてしまう傾向があるようである。アニメおたくなんかに「あなたはおたくですか？」と聞いてみよう。きっと「べつに……フツーだよん」と答えるに違いない（人によっては怒るかもしれないから、聞かないほうがいいかもしれない）。しかし、そーゆー人のあだ名がけっこう「ルンルン」だったりするわけである。

ということで、君はまだ、自分が変態なんだろうか？　と疑問を抱いているから大丈夫。これをそのままほっぽっておくと、変態と呼ばれることに快感を覚え、そのうち自分が変態だということさえ気づかなくなって、下着ドロボーや、幼女誘拐なんかをしでかすかもしれないぞ。ああ、明日から新聞読むのが楽しくなりそーだなあ。

感動読み切り『連射シリーズ』その後

創刊号で私が開発した「連射壱号、弐号」が各方面にさまざまな波紋を投げかけたのは周知の事実である。そんな中、練馬区の滝沢国敏クンから１通のはがきが届いた。

「創刊号とてもよかったです。これからも毎回買います。ところで93ページの連射……というのがありましたが、ぼくは以前からもう少しマシなものを作って使っています。まず、モーターを用意します。

裏指南

Q・ロバート・F・鈴木博士、私は博士をどこかで見たことがあるのです。新宿のゲームセンターで、ぞうきん片手にホールまわりをしていたことはないですか？　私の知ってる〝タイトー〟の社員だった人によく似ていると思うんだよ〜〜〜。（東京都　小林美佳）

A・ふ、ぶわあーはははっ、ち、違うよ、ち・が・う!!　人まちがい!!　と博士は言ってるんだけどねー、いやーどっあはは、ひー、片腹が痛いっ!!　はあはあはあふう、困ったなー、仕事にならねーや、ふふふふ、ふあふあっはっは、こりゃまいったなーだああっはっは。

Q ゲームのテクニックが全然おぼえられないんです……。

私は友だちに教えてもらったり、本をみたりしても、どこにどんなものがあるか、ジャンプのしかたなどなどおぼえきれないんです。

「スーパーマリオブラザーズ」などは、WORLD1-1か1-2で必ずしにます。

そういうことをおぼえるにはどうしたらいいのかおしえてください。おねがいします。

（東京都　とくめいきぼうの里枝ちゃん）

A

ふうん、やっぱりそーゆう人っているんだねー。でも、スーパーマリオが1-1か1-2で死ぬくらいだから、ほとんどのゲームがすぐに死んじゃうだろーね。かあいそーに。

わかった！　きっとキミはゲームをすることに向いてないんだよ。だから、もうファミコンやめちゃいなさいっ！　なんてゆーのも酷だしなあ。

んとね、そもそも、ゲームのマップなんていうものは、友だちに教えてもらったり、本を読んだりしたくらいで覚えられるもんじゃないんだよ。考えてもごらんなさい。辞書をペラペラめくったからって漢字が覚えられますか？　マンガの本を読んだからって絵がうまくなりますか？　なんか岡本太郎の口調になってきちゃったぜ。

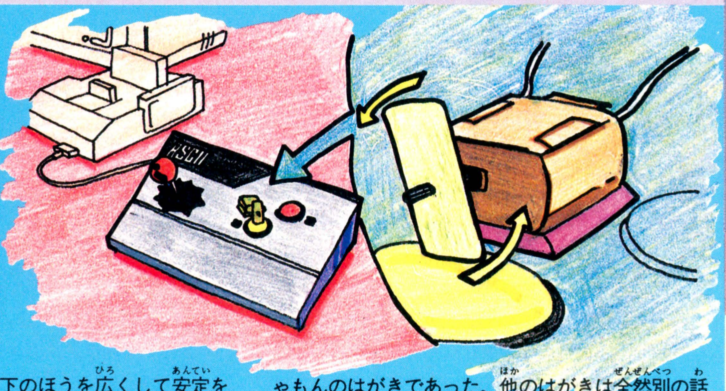
と、そーゆうことなので、最終的には自分で何度も何度もプレイしてみることが大切だと思う。べつに何回死んだっていいじゃないか。痛くもかゆくもないんだから。んで、もし死んじゃったら、「なんで、今、死んじゃったんだろーなー……」と死んだ理由をしっかり思いだして、次からは、「今、死んだところでは、もう絶対に死にませんっっ!!」と誓いをたてる。このようにプレイするようにすれば、理論的にはうまくいくはずなんだけど……。

あとは、落ちついて冷静にゲームすること。てきとーに、なりふりかまわず、何のみさかいもなく、ダアーっと進んでたら、誰だってすぐ死んじゃうのだ。たとえば階段の上からクリボーやノコノコが降りてきたらどーするか？　上級者だったら加速ジャンプなんかでうまくかわせるだろう。しかし、初心者がそれをそのままマネしたら、おそらく死ぬ。ノコノコにはかまれないかもしれないが、転落死してしまったりするだろう（あるいはその逆とかね）。初心者は初心者らしく普通のたいらな地面にノコノコたちが降りてくるまで待って、それから進むのが正しい。そのほうが安全だからだ。

このように、無茶なことさえしなければ、WORLD3とか4くらいは行けると思うんだけどねー。

あと、新しいゲームをするときは、最初から本を見ないほうがいいよ。ゲームがつまんなくなるから。「スーパーマリオ」を私が初めてプレイしたときに見つけたツル。あれは言葉でいいあらわせないくらいうれしかったけど、もし本で場所がわかってたら、たぶん5万分の1くらいつまらなかったかもしれない。ま、ファミ通を買うのはべつにいいけどね。

ところで、里枝ちゃんはほんとーに11歳なんですか？　1975年10月生まれとゆーことは今度の10月で11歳になるとゆーことだから、今はまだ10歳なんじゃないのかな？　それに、この字はどう見ても小学生の字に見えないし、アヤシーなー。でも、みるとか、おぼえるをひらがなで書いてるとこを見ると小学生かもしれないし……。お姉さんが書いたのかなあ。そーいえば、お父さんが子供の名前ではがき送ってきたのもあったし、わからねーや。



130モーターを使うといいでしょう。次に厚さ2ミリくらいのプラ板を用意し、それを必要な長さに切り、回転方向を考えて、両端をななめにけずります。そして、中心に穴をあけ、モーターの軸を通して固定します。

モーターの下には台形の台をつけます。これは下のほうを広くして安定をよくするのと、ボタンの高さに調節するためです。うまくいくと、すごい速さでボタンが押せます。モーター、電池の数などを上げると、さらに連射スピードが上がります」

という内容だった。

私は思わず感動してしまった。ほとんどが「あんなの実用的じゃない」やら「すぐ壊れる」やら、いちゃもんのはがきであった。他のはがきは全然別の話題だった（いいんだけどね）。真面目な反応を示してくれたのは滝沢クンただひとりだったのだ。

たしかに、連射壱、弐号よりもこっちのほうが実用的だ。よし、ここはひとつ滝沢クンに敬意を表して、このシステムを「連射零号」と名づけよう。読者のみんなも、夏休みの図画工作の宿題にでも作ってみてほしいものだ。



ゴクラクトンボ斉藤の 極楽人生

と、いうわけで流されるままに始めたのが、「怪獣ショー」の企画・演出という仕事。いわゆる後楽園とかでやっている『×△○マンショー』などと銘打っては、いろんなヒーローが夢の競演をするという、そう！　君も知ってるだろうあれである。

まあ最初のうちは何でも楽しいもので、私の仕事といえば、何々という怪人をいつ、どこで出して、子供とのからみはどうで……といったようなもので、青空の下、すがすがしい毎日を送っていたのです。

そんなある日のこと「サイトーさん、○×マンの中に入る役者がこないのですがどうしましょう？」「そのうちにくるだろ」「あのーやっぱりこないみたいですが？」「誰かかわりの人がいるでしょ」「いえ、誰ひとりあまってませんよ」「じゃどうするんだよ！」「やっぱり責任者が代わりを……」「バカヤロー！　なんで俺がそんな衣装着て、それも立ったままジェットコースターになんかに乗らなきゃならんのじゃい！ただでさえ、あんなものには乗れんのに！　あ、ばか！　よせ！　あ！　ウォァーたすけてぇー！」

原因不明の高熱を出したのは、その晩の事である。

おわび



ロバート・F・鈴木博士

国際コントローラー会議に出席のため、前号で予告した、新バージョンのコントローラーの持ちかたは次号以降に延期させていただきます。

裏指南

Q・対TMを発見しました。『グラディウス』の最後の脳の上下6本のケーブルには当たり判定がないので、脳のうしろ（前かな？）にまわりこむことができる。まったく意味がない。（宮城県　市原泰幸）

A・ほんとに意味がないよー。でも、自分から意味がないといっているところが好きだから載せちまったい。こんなの禁断の秘技のページになんか絶対に載らないもんな。でもねー、対TMってゆーのは、裏ワザの意味なんだけどなあ。わかってくれないかなあ……。

軒上借ります

紙尾明美ファンクラブ会報

第2回

明美ちゃんだより

おーいおいおい(泣き声)、なにやるかも決めてないのにこんなにスペースとっちゃったから書くコトねーよー。やあ、世界中の明美ちゃんファンのみなさま、こんにちは。会報のお時間です。なんだけどねえ……はあ、なにやろーか……。

ほんとはさあ、明美ちゃんのプロフィール書こうと思ったから、こおーんなにスペースとったんだけどさっ、原稿書く段階になって東府屋ファミ坊めが「あっ、プロフィールは4号でまとめて特集組むから、やらないでちょーん」

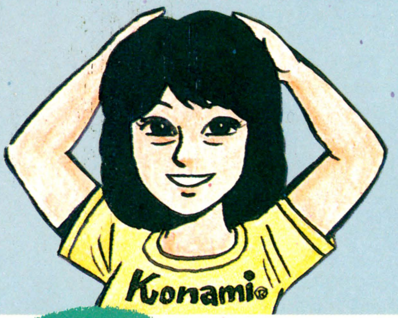
とか、突然いうんだもんな。まったくC調で車がくさくて、吸ってるタバコがジャストだぜ。

名誉会長なんだから、少しはおとなしくしてなさいってゆーのよ!!

ぐちばっかりいってんのもナンだから、ちょっとくらいは実のあることを書くかな。

えーと、会員募集の件、応募してくださったみなさまどーもありがとうございました。おかげさまで、かなり届きました(まだ数えてないけど6月8日の時点で4〜500通来ていた)。会員証は……まだできていない……ガーン!! だって一予算がちょっとしかないんだもんっ!! なるべく早く作りますからもーちょい待っててね。あと小島編集チョあてに「予算を増やせ!! さもなくばプレリュードにフ○ミ○ガと○フ○ミ○ンのステッカー貼るぞ!!」とキョーハク状を送ってもらえるとなお良い。キョーハク状を送ってきたヤツは、私が幹部に任命してやる(だろう)。各自ガンバルように。

あと、ファンレターを茶封筒に入れて送ってくるのはやめてほしいな。んじゃ、また。



会員募集

きみも明美ちゃんを応援しないか?

付録:ごめんなさい

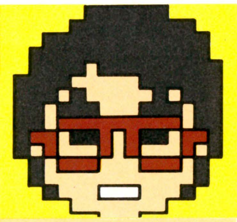
あいかわらずの会員募集だ。コナミで広報のお仕事をしている紙尾明美ちゃんのファンクラブなのだ。会員になりたいよーという者は、明美ちゃんへのファンレター同封の上、こちらまで送ってきなさい。あて先はアンケートハガキに書いてあるから、それを見るよーに。あと、会員証の発行が遅れそうなんだよーったら、ごめんなさい。なんとかします。

軒下貸します

こちらゲームスタジオ

連載第3回

遠藤雅伸のプロダクションノート



ゲームスタジオではやっと『スター・ソルジャー』の16面をクリアーして(6月16日)、そのあっけなさにガックリしているようだが、この音を聞いていると面白いことに気が付く。面クリアーの音が良く分かるんだけど、なんとなく『チャレンジャー』に似ている。これはファミコンで出るサウンドの使い方が同じパターンだからだ。

さて、ファミコンのサウンドはどのようになっているんだろう。まずファミコンには3つのサウンドと、1つのノイズ(雑音)をだす装置が付いている。3つのサウンドの内2つは、「矩形波」というクラリネットみたいな音で、残りの1つは「三角形」というフルートみたいな音、ノイズは本来放送してないテレビみたいにザーッとした音だけど、プログラムで爆発音や効果音に使うことが出来る。

この音の使い分けはどこのメーカーでも基本は同じで、2つの矩形波をメロディーとサブメロディーに、三角形をベースに、ノイズを効果音に使う方法だ。但しサウンド担当のスタッフの好みでこのパターンは、同じゲームの中でもどんどん変わる場合が多い。その点ハドソンのゲームは基本どおりのパターンで作られているので、〝ハドソンの音〟といった印象が生まれてくる訳だ。

アルファレコードのGMOから発売される、ゲームミュージックの第3弾がハドソンのゲームで、『バイナリーランド』では僕もピアノを弾いている。おかげでハドソンの音の通になってしまったのだけど、ファミコンの音の最高峰はやはり任天堂だと思う。個人的な好みでは、『ゼルダの伝説』のオープニングのBGMが気に入っている。でもディスクシステムは別に音源が乗っているから、カートリッジではあの音はちょっと出せない。カートリッジの音なら『レッキングクルー』か『バルーントリップ』がいい。

最近ゲームスタジオではコナミのゲームミュージックがはやっているが、それと同じくらいはやっているのがスロットレーシングカー、通称マグナカーと言われているオモチャだ。キディランドに行くとチューニングパーツを売っていて、モーター、タイヤ、マグネットなどゴリゴリにパワーアップできる。ゲームスタジオには50メートルぐらいのコース用レールがあって、仕事が一段落ついた時や気分転換に黙々とコースを作って走る。全部のレールを使ってコースを作ると部屋が狭いので、机の上から床まで一面コースになってしまい、組み立てるのに5時間ぐらいかかる。中でも異常なコースを作るのが「FUL」ちゃんで、1周するのも難しいとんでもないコースを作る。キディランドのサーキットにもよく走りにいくので、もし出会ったらうけて立つぞ。

本題のゲーム作りの方だが、かねてからファンで是非ゲーム化したかった『Zガンダム』を、島岡氏やチャーリーと一緒に作りはじめている。

裏指南

Q
- 僕は今、パソコンを買おうと思っているのですが、M○×○にするかM○7○Vにするか迷っています。だって、○C○8や○1はいろんなのが出ててよくわからないからです。なにがいいでしょう。 (栃木県 佐藤典正)

A
- なんなんだ、この質問は! いちおう、この本はファミ通なんだけどねー。しゃーない答えるか。私はP○8○S○とP○6○、A○○LE○c、M○X○を持っていますが、よく使うのはP○8○です。私はP○8○F○がいいと思うよーとか書いていいのかなあ?

ガバスを集めて ファミ通オリジナルグッズを もらおう！

すっかりお得なガバスシステム

●ガバスチケットは、どうやったらもらえるの？

ガバスは、ファミ通内で通用するお金のようなものだ。これを貯めておくと、いろんな景品と交換できるわけ。でもって、ガバスを手に入れる方法は2つ。①ファミコン通信を買う（毎号10ガバスがくっついてるからね）②禁断の秘技、ファミ通町内会など、いろんなコーナーにはがきする（採用になると、最高2,000ガバスまでプレゼントされるぞっ!!）。つまり、ファミ通を毎号買って、どんどん投稿すれば、いつのまにか、ガバスがたまってっちゃうわけだ。

●ガバスを貯めれば、いいことがあるっ!!

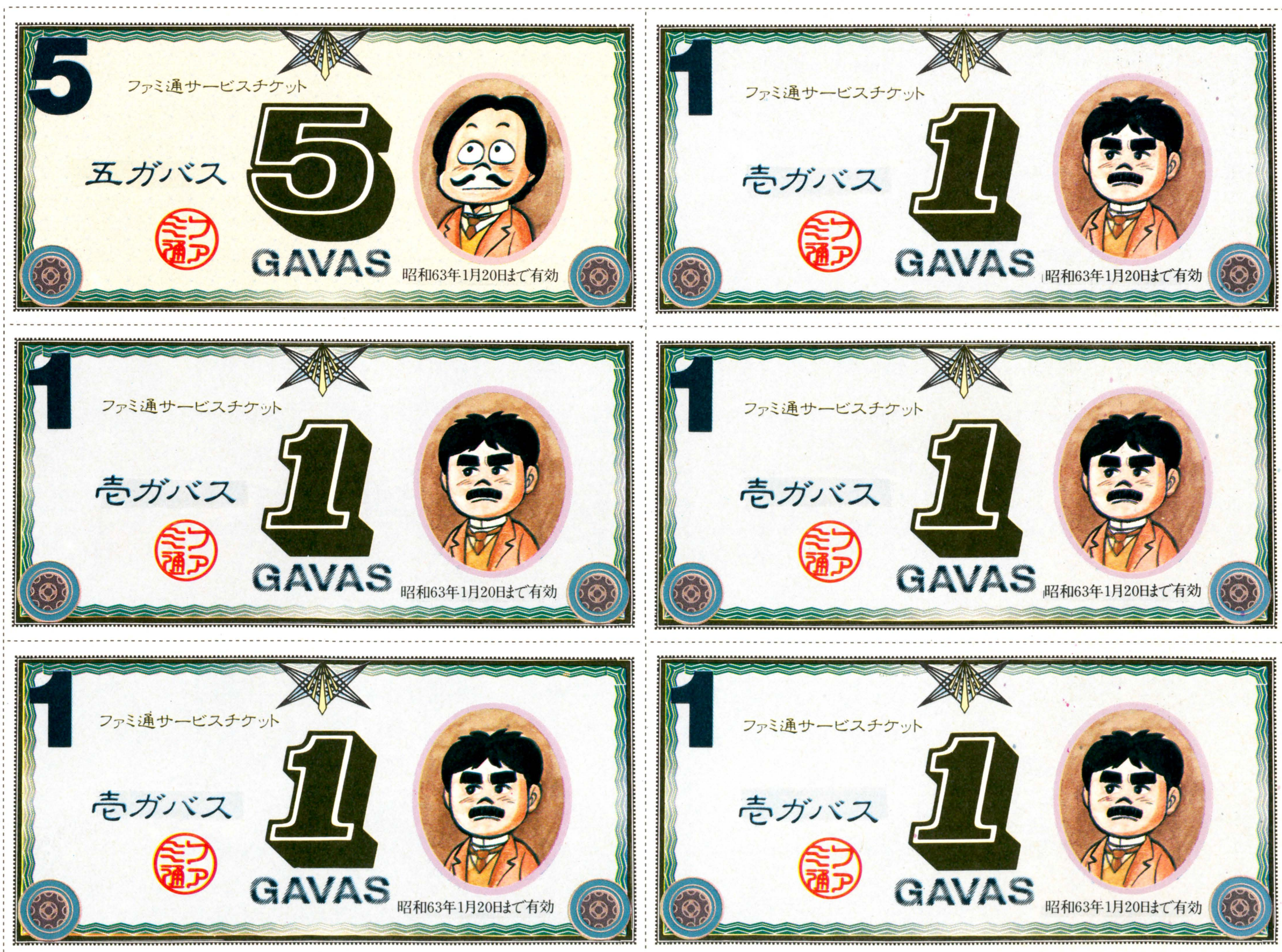
94ページを見よう。これがガバスを貯めてもらえるプレゼントたちだ。ファミコン本体（9,900ガバス）やカートリッジ（2,900ガバス）までもらえることができちゃうのだ。とりあえず下のガバスは切りとって、貯めておこうね。大事なものなんだぞ！

今週のあいことば

禁断の●技

ガバスチケットプレゼント申し込み券　7月18日号

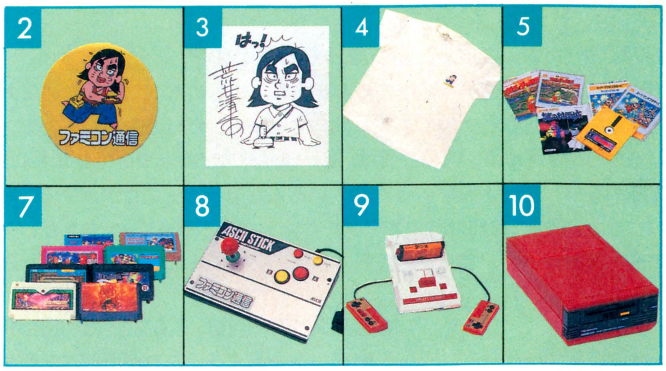
会員番号	
欲しいプレゼントの番号	
同封したガバスの総額	
あいことばの答え	



ガバスは切りとって大切に保管するのだぞっ!!

これが ガバスシステムの プレゼントだっ！

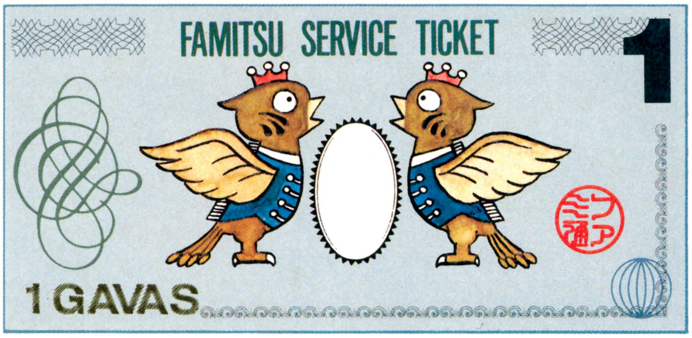
右の10点が7月4日～7月18日申し込み分景品たちだ。それぞれの景品に何ガバスの景品かということを書いといたから、注意してね（たとえばファミ通Tシャツは980ガバス。980ガバス持ってないと、応募できないんだよ）。もし必要なガバスを持っていたなら、95ページのあいことばの答えを下の応募用紙に書いて、ガバスといっしょに応募しよう。あいことばの答えが合っていたら、すぐに景品をプレゼントするよ（景品番号①から④の景品は、毎号抽選でそれぞれ10名にプレゼントだよ）。

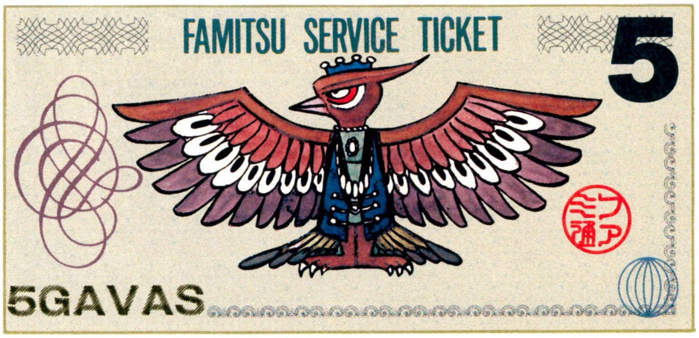


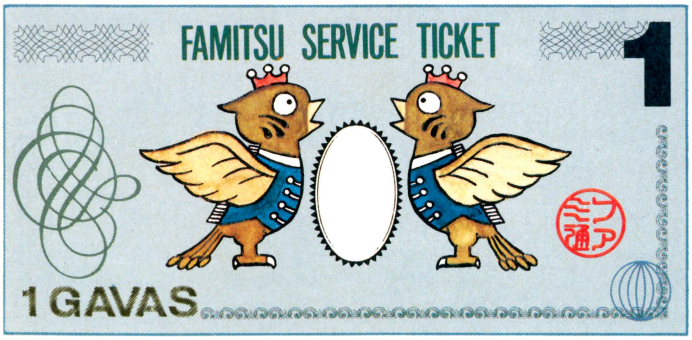
①水野店長の色紙	16ガバス	⑥ファミ通トレーナー	2500ガバス
②ファミ通バッジ	50ガバス	⑦カートリッジ	2900ガバス
③ベーしっ君色紙	500ガバス	⑧アスキースティック	3500ガバス
④ファミ通Tシャツ	990ガバス	⑨ファミコン本体	9800ガバス
⑤ディスクカード	1800ガバス	⑩ディスクシステム	9800ガバス

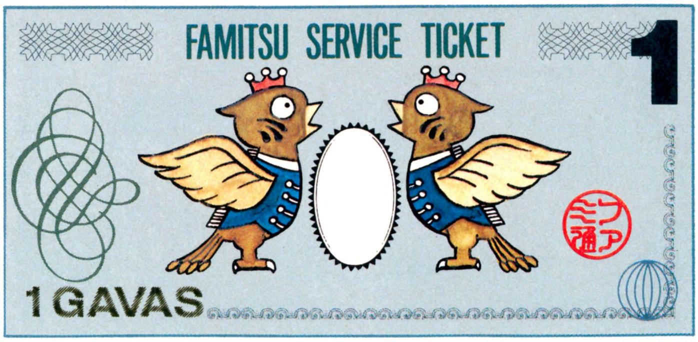
（円高差益還元のおり、今週から値下げしました）

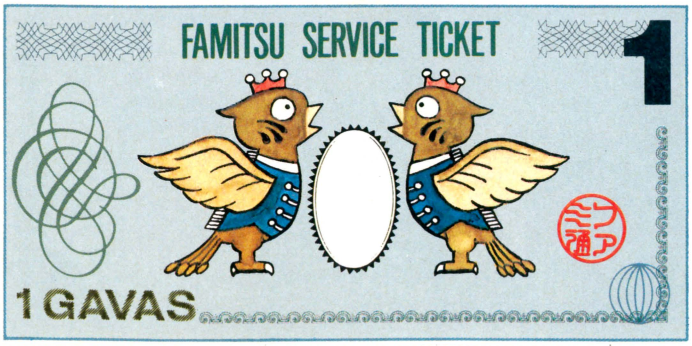
ふりがな　　　　　　　　　　職業
名前　　　　　　　　　　　　（学年）
〒
住所　　　　　　　　　　　　年齢
電話番号

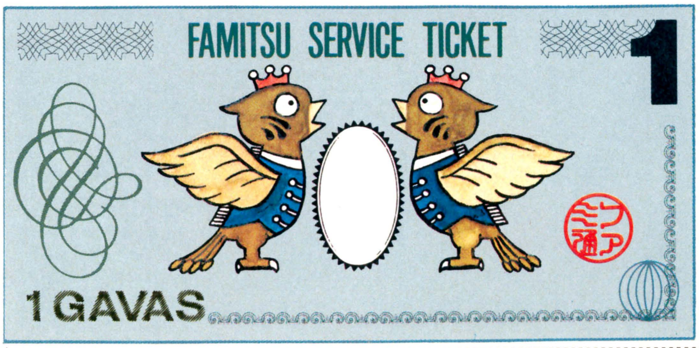












今週のプレゼントの応募は、7月18日に締め切ります

禁断の秘技大募集っ!!

ファミコン通信編集部では、読者が見つけた禁断の秘技を大募集している。隠れキャラ、隠しコマンド、フリープレイ、無敵コマンドから原因不明のバグ情報までなーんでもオーケー。とにかくどんなしょうもない技でもいいから、はがきに書いて編集部まで送るべし。送られてきた情報がまだどの雑誌でも発表されてない新しいものだったら、即"禁断の秘技"コーナーで採用してしまうぜっ!!

でもって採用されたら、どんな特典があるのかっ!!

ふふっ、驚くなよっ!! まず、情報のグレードが高い順に、原稿料として 5,000円から1,000円までの図書券が送られる。次に、これまたグレードの高い順に、ガバスチケット(2,000ガバス～500ガバス)が送られる。つまり、①図書券②ガバスチケットのダブル原稿料制なのだ。こいつは、すごいぜっ!!

5,000円の図書券なんかもらっちゃうと、ファミコン通信が約9ヵ月分買えちゃうし、2,000ガバスなんてのをもらっちゃうと、すぐにディスクカード(1,800ガバス)に交換できてしまうわけだ。

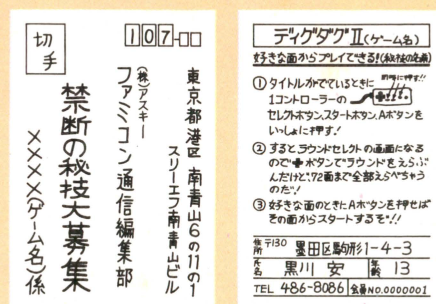
どーだ、すごいだろ。すごい情報を送れば、たった1回でこれだけの原稿料が手に入るのだ。どんどん投稿して、ファミコンを手に入れるくらい、すぐだぜ！

採用者には図書券＋ファミ通チケットをプレゼント！

応募方法はコレッ！

はがきには、君の住所、氏名、年齢、電話番号のほか、会員番号（創刊号の表紙番号）をはっきり書こう。発見した秘技を書くときは、まず一番上に大きな字でゲーム名を書くっ!! さらにその下に、技の内容をひとことであらわすタイトルを書くっ!! 技は具体的にわかりやすく。絵や図があるとさらにいいぞ。君だけのオリジナル技（他誌からのうつし、まねは絶対にだめだよ）に期待してるぜっ!! あっ、それから、はがきの表には、忘れずにゲーム名を書いてね。じゃ、すごい技を待ってるぞ。

➡こんなふうに書くのだ



この際だから ファミ通会員になっちゃおう!!

わがファミ通編集部では、『ファミコン通信』愛読者の会員を大募集しておる。キミもこの雑誌を手に取って読んでおるところを見ると愛読者のひとりじゃろう。えーい、隠さんでもええ。だれでも間違いなはあるもんじゃが、その責任はとらにゃいかん。悪いことはいわんから、はやく会員登録をするのじゃ。登録方法は簡単。右の会員登録申し込み書に必要事項を書き込んで(誓いのことばは自分で考えて書いてね)、60円切手を同封のうえ編集部まで送ればＯＫ。送られてきた申し込み書はコンピュータに登録され、順に会員証を発行していくゾ。ただし多数の応募が予想されるので、会員証がキミの手に届くまで3～4週間かかると思う。そんなときは笑って許して、そのままじっと待っててね。禁断の秘技大募集にもチケットプレゼントにも、この会員番号が必要になってくる。必ず登録しよーぜッ!!

ファミ通会員証登録申し込み用紙

7月18日号

ふりがな

氏名　　　　年齢　　歳

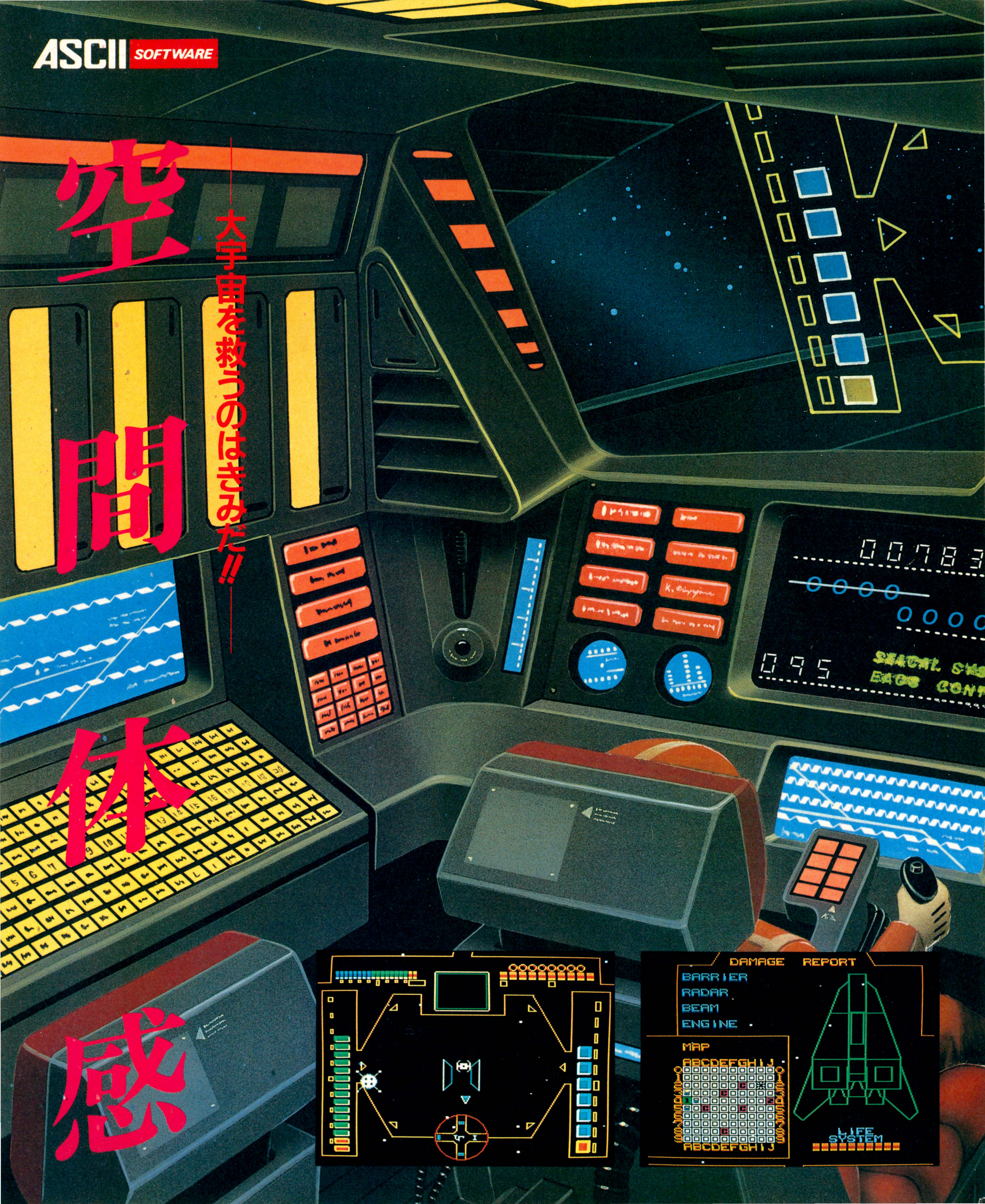
住所 〒

生年月日　　職業(学校名)

TEL

誓いのことば

(会員証の発送が一部、遅れております。いましばらくお待ちください。また、会員証は1人1通しか発行しません。何回も申し込まないようにしようね)


ASCII SOFTWARE
空間体感
大宇宙を救うのはきみだ!!
DAMAGE REPORT
BARRIER
RADAR
BEAM
ENGINE
MAP
ABCDEFGHIJ
LIFE SYSTEM



3Dスペースシップアクションゲーム

コスモジェネシス

君は、最新のヘッドアップディスプレイを通して、コスモジェネシス号を操縦する。ディスプレイは、前方の敵を見るメインモードと敵の位置がわかるマップ、受けたダメージが映し出されるインフォメーションモードとの切り換えが自在だ。これらの情報をもとに敵艦隊を撃滅し、敵のボスを誘い出し全滅させよ！超リアルな臨場感を、ぜひ君にも味わってほしい。さあスタンバイ、OK？ いよいよ宇宙決戦の時が近づいた!!

ファミリーコンピュータ用ゲームカセット

HSP-06　9月発売予定　標準小売価格4,900円

ASCII SOFTWARE

DISK SYSTEM
ファミリー コンピュータ ディスク システム



●きみのオリジナル画面がつくれるエディットモード。

パズル&アクションゲーム
涙の倉庫番スペシャル



●ルビー、オイル、磁石といったアイテムを使って高得点が競えるゲームモード。

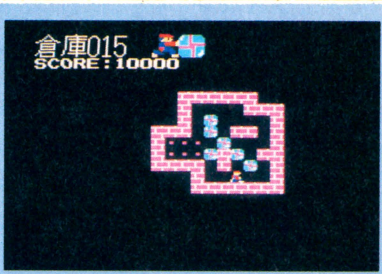


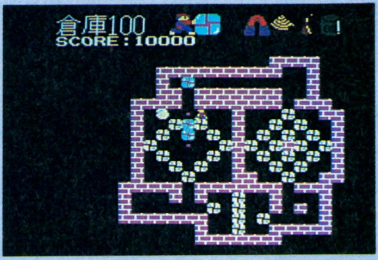
ディスクシステム用

あなたは大きな倉庫会社でアルバイトすることになりました。仕事は倉庫の荷物をかたづけることです。あなたは簡単、簡単。と早速始めましたが、なかなかうまく行きません。その荷物というのが大きくて、ひとつずつしか動かない上、押すだけしかできなかったのです。さて、あなたは150もある倉庫を無事かたづけることができるでしょうか？ もし3ヶ月でできたら、あなたは天才です。

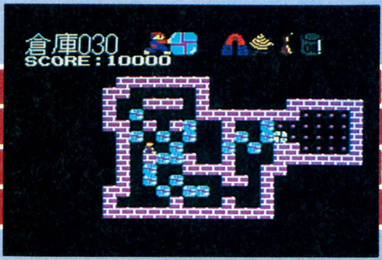
ASC-001 7月末発売予定 標準小売価格2,980円

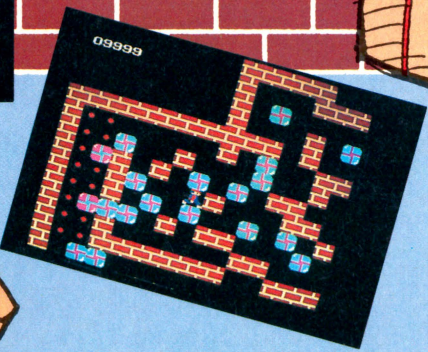
マニュアル付 ディスクライターでの販売は、10月1日から開始する予定です。

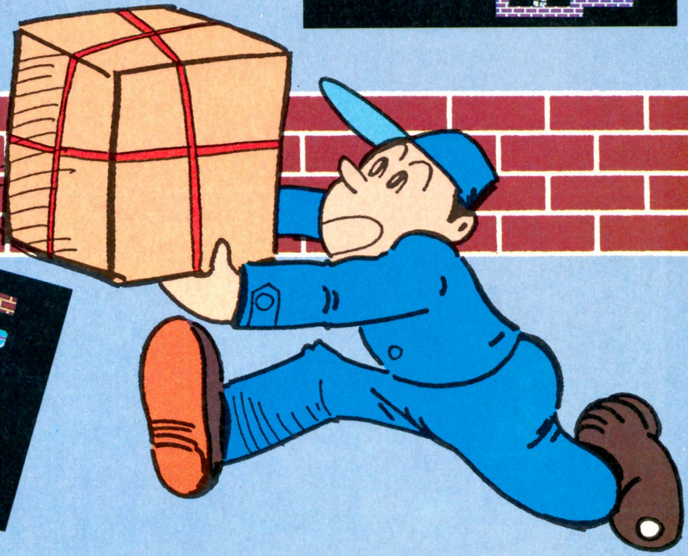


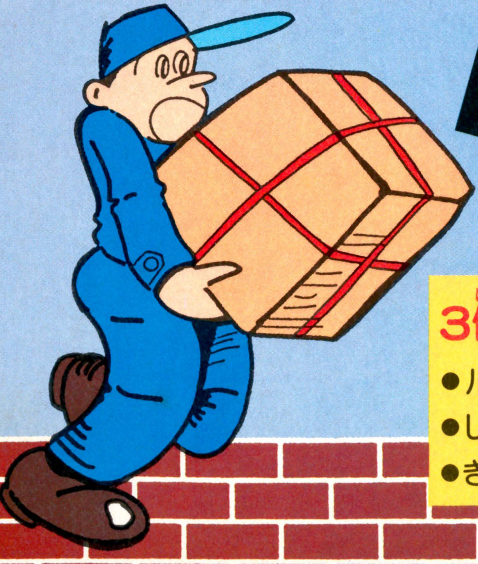


●じっくり考えて解いてもらうパズルモード。









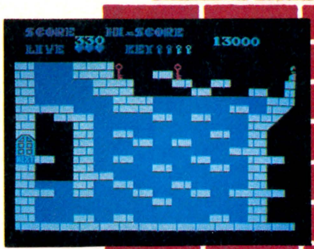
3倍楽しめる3つのモード付き

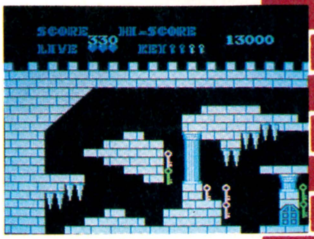
- ●ルビー、オイル、磁石といったアイテムを使って高得点が競えるゲームモード。
- ●じっくり考えて解いてもらうパズルモード。
- ●きみのオリジナル画面がつくれるエディットモード。

パソコンゲームソフトで爆発人気

あのキャッスルがファミリーコンピュータで遊べる.!!

キャッスルエクセレント

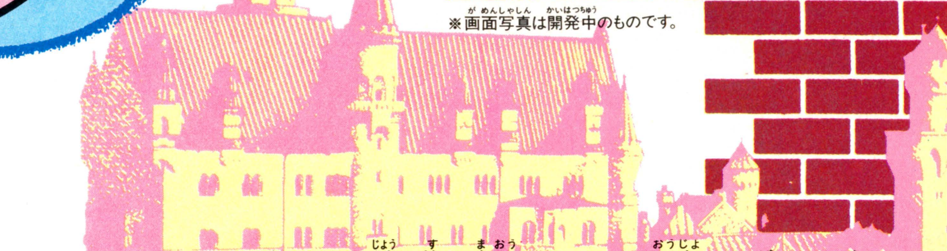




※画面写真は開発中のものです。

9月発売予定
標準小売価格4,900円





グロッケン城に住む魔王メフィストは王女マルガリータをつれさり、自分の城の100ある部屋の一つに閉じ込めてしまった。このことを知った王子ラファエルは王女を助けるためにグロッケン城に単身のり込んだ。城の中の100の部屋は迷路のようになり、ドアは鍵がなくては開かない。その上恐ろしい仕掛けや家来達が待ち受けている。さあ、敵をうまくかわしながらマルガリータ王女を助け出してください。 HSP-05

好評発売中　標準小売価格各5,500円

〈おわび〉発売を予定しておりました「ウォーロイド」は都合により発売を中止いたします。お客様をはじめ関係各位には、たいへんご迷惑をおかけいたしました。おわび申し上げます。

驚異の反動アクションゲーム　アストロロボ ササ HSP-01	3-Dスペースアクションゲーム　ゲイモス HSP-02
ゲームセンターで大人気の愉快なボール投げ(ドジボール)ゲーム　ぺんぎんくんウォーズ HSP-03	アクションロールプレイングゲーム　ボコスカウォーズ HSP-04

アスキーのファミコン最新ソフト情報電話は、まちがい電話がたいへん多いためお休みさせていただきます。

※まちがい電話でご迷惑をおかけしました皆様には心よりおわび申し上げます。

※ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。※全国の有名玩具店・デパート・マイコンショップでお買い求めください。

※ ご注意 違法性がきわめて強い、ファミコンカセットのダビング機が出ていますが、このプログラムは絶対にコピーできません。

〒107 東京都港区南青山5-11-5 住友南青山ビル **株式会社アスキー**

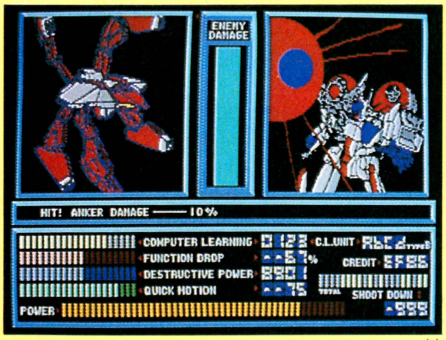
パソコンゲーム通信 第3号

♬も〜い〜くつねると夏休み〜、てなわけで、もうすぐうれしいサマー・バケーション！　タップリ、いろんなゲームで遊んじゃおう。そんなこんなでパソコンゲーム通信第3号、まずはアッと驚くアニメーションの『ブラスティー』から始まります！

CRUISE CHASER BLASSTY

クルーズ チェイサー ブラスティー

パソコンは、ここまでアニメーションできる!



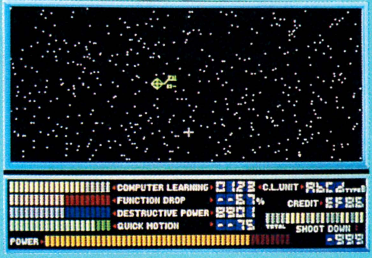
©日本サンライズ

↑PC-9801、PC-8801、FM-7、X1の各シリーズ用がある。いずれもディスク版で7,900円（2枚組）。これが、ウワサの戦闘シーン。アニメーションが、とにかく大迫力なのだ。

ヤヤッ、なんだこりゃ!?　戦闘シーンを見たら、みんな絶対にこう叫ぶと思う。だって、かっこいいメカが、まるでテレビアニメみたいに動くのだ。もしかして、ほんとはビデオを流してんじゃないのォ？　なんて疑っちゃいけない。パソコンのアニメ技術は、ここまで発達しているのだ。どうだ、まいったか。

『ブラスティー』を作ったのは、スクウェアというソフトハウス。これまでに作ったソフトにも、いろいろアニメの工夫がされていたのだけれど、『ブラスティー』でついに「アニメーションがバクハツだぁ！」してしまったのだ。なんてったって、画面は1秒間に12枚も切り換わる。テレビアニメもマッ青だ。

宇宙空間



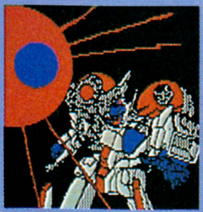
↑宇宙空間は広くさびしく美しい。遠くに見えるのは、宇宙ステーションだろうか。

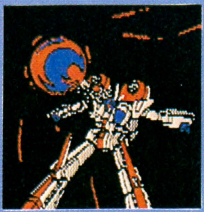
宇宙ステーション



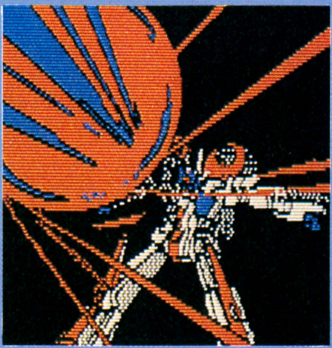
↑宇宙ステーション内部の3D迷路。情報収集、補給などをする。敵が現われるところもある。

まるでテレビアニメだ













←これが動くとスゴイ。なにしろ1秒12コマなのだ。オオオオッと、思わず感動の声をあげてしまう。

敵ながらカッコイイ!



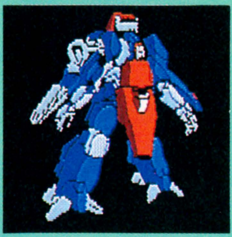
AGRESS

←初期型のメカ。ひたすら攻撃してくるが、小火器に弱い。



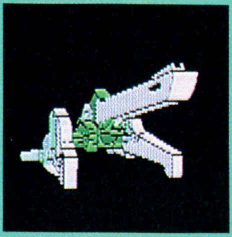
BAGRESS

←比較的初期型のメカ。一定のパターンで攻撃をさける。



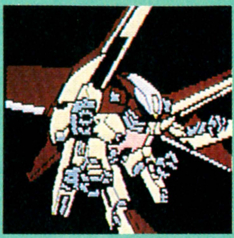
E・D・D

←高機動格闘戦用メカ。宇宙ステーション内で力を発揮。



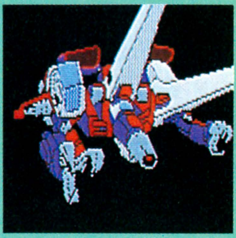
CLASTER

←戦闘機型メカ。動きが速く、ボディ頑丈。体当たりに注意。



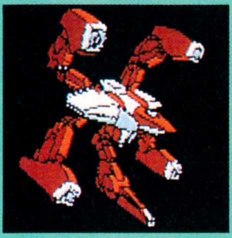
ELIXEN

←4本の腕をもつ、最強の変形メカ。広角レーザーが強力。



DAGLASTER

←クラスターの改良型メカ。腕が2本あり、格闘戦も可能。



BUBRAY

←動きが素速いから要注意。だが、接近戦に意外と弱い。



CRUBRAY

←バブレイの改良型メカ。ミサイルを一度にたくさん撃つ。

そのテクニックもすごいけれど、登場メカがまたすばらしい。それもそのはず、キャラクターをデザインしたのは、『機動戦士ガンダム』などで知られる日本サンライズなのだ。ゲームに出てくる敵は、にくたらしいのがふつうだけど、このゲームは味方も敵も大迫力でカッコイイ。

興奮しすぎて、ゲームのことを書くのを忘れてた。『ブラスティー』はジャンルでいうとRPG。プレイヤーは、巡航追撃機ブラスティーのパイロットだ。順序だてて説明しよう。

ここは、反物質に囲まれた閉ざされた宇宙空間。誰も外へは出られないかわり、入って来る者もない。〝オンディーナ〟は、人口の90パーセントが住む巨大な母船だ。人々はコミューンと呼ばれる政府に職業まで決められ、成人男子のほとんどは、インカー・マースと呼ばれる賞金かせぎになる。そして彼らに与えられるのが、クルーズ・チェイサー。

オンディーナの近くには、ゲリラ活動を続ける反乱分子インバースが現われる。このインバースをやっつけるのが、インカー・マースの仕事。敵をたくさんやっつけて、賞金をいっぱいもらうのだ。

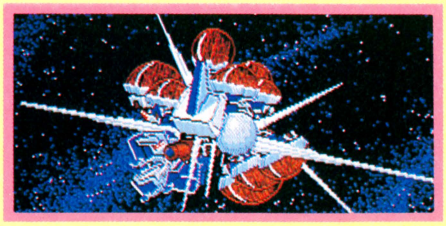
でも、それはたんに目先の仕事で、最終目的じゃない。なんと、途中で政府を裏切って、インバースの味方になってもかまわない!

ウムム、男の道はキビしいのだ。この閉ざされた宇宙のなかには、商売のための宇宙ステーションもあって、もらった賞金でブラスティーを修理したり、燃料を補給したり、ブラスティーの装備を補強したりする。酒場での情報収集も大切だ。

宇宙空間が、とてもキレイだ。前進すると星が後ろに流れ、右に曲がると左に流れるのだ。まるで本モノの宇宙飛行みたいで感激。だけどみとれてるだけじゃダメ。しっかりマップを書いとかないと、宇宙の迷子になってしまう。3D迷路がキレイな宇宙ステーションの中も同じだ。ゲームであることをつい忘れがちだけど、忘れちゃダメよ。

ブラスティーは、飛行形態のシューターとロボットの形態のガンナーに変形できる。この変形のタイミングが、ゲームの運命の別れ道。素速い変形が勝利への近道だ。

『ブラスティー』のいちばんの魅力は、やっぱりはじめに書いた戦闘シーン。テレビアニメは見るだけだけど、『ブラスティー』の場合、自分が主人公になれるのだ。やっぱ、これがコンピュータのよさだな、なんて有頂点になってゲームを続けてしまう。しかも、1回めはずーっと政府側で、2回めは途中で味方を裏切って、と何度も遊べるのだからたまらない。よし、宇宙一のファイターになってやる!



↑宇宙ステーション。ここで装備を補強したり、情報収集したりする。多くは攻撃される心配のない中立ステーションだが、なかには敵メカが現われる所もある。

LOGIN SOFTLOG TOP 20

ランク	ソフト名	メーカー名
1	ハイドライドII	T&Eソフト
2	蒼き狼と白き牝鹿	光栄
3	ザナドゥ	日本ファルコム
4	地球戦士ライーザ	エニックス
5	魔城伝説	コナミ
6	メルヘンヴェールI	システムサコム
7	ブラスティー	スクウェア
8	三国志	光栄
9	ウイングマン2	エニックス
10	チャンピオンプロレス スペシャル	マイクロネット
11	グーニーズ	コナミ
12	ザ・キャッスル	アスキー
13	信長の野望	光栄
14	夢幻の心臓II	クリスタルソフト
15	レリクス	ボーステック
16	リグラス	ランダムハウス
17	北斗の拳	エニックス
18	抄本三国志	光栄
19	アリオン	アスキー
20	大戦略パワーアップセット	システムソフト

マイコンショップうつのみや(5月売り上げ)

今回のチャートは、石川県金沢市のマイコンショップうつのみや。大人気の『ザナドゥ』も疲れてきたみたいで第3位。かわりに上がってきたのが『ハイドライドII』とシミュレーションゲームの『蒼き狼と白き牝鹿』だ。このなかで注目株は『北斗の拳』。そう、あの「あたたた」や「ひでぶ」でおなじみ、テレビアニメの北斗の拳だ。

KNIGHT LORE ナイト・ロアー

イギリス生まれの3Dゲームは、狼男が主人公

『ブラスティー』と比べて、なんてシンプルなんだ、このゲームって。画面に色が付いてるったってモノトーン。画面デザインも大ザッパだ。だけど、実際にプレイしてみると、けっこういける。ファミコンのゲームみたいな派手さはないけれど、ホノボノと熱くなってくる。

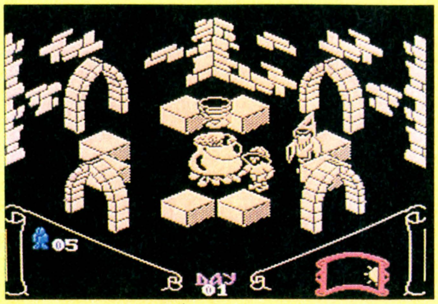
舞台はナイト・ロアー城。19世紀のヨーロッパって感じだ。でもって主人公は、呪いをかけられて、12時間ごとに狼男に変身してしまうかわいそうな兵士。昼間は人間の姿でいられるが、夜になるとみにくい狼男に変わってしまうのだ。ワーッ、み・じ・め。そうなんだよな、このゲームって、どことなくみじめなの。ふつう主人公ってのは、もっとカッコイイのにさ。

呪いを解くには、城に住む魔法使いデクスタに会って、言われたとおりの品物を14個集め、デクスタに渡さなくちゃならない。ところが、ナイト・ロアー城は全128室。1部屋1画面だから、なんと128画面。そんなだだっ広い城の中を、12時間に一度変身しながら品物探してホッつき歩くのだ。やっぱり、みじめだよー。

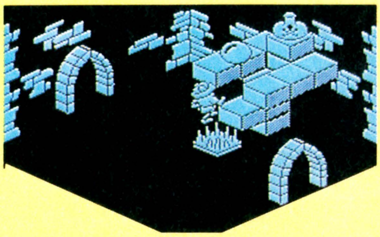
部屋にはいろんな仕掛けがしてあって、これを無事通りぬけるのが大変。敵も出てくる。でも武器はなにも持っていないから、うまーく横をすり抜けるか、ジャンプで頭越え。タイミングを間違えると、敵にぶつかってハイ、サヨナラだ。ムム、慎重にいこー。でも、40日以内に全部の品物を渡さなくちゃいけないから、そんなにユックリもしていられない。

ゲームをやっているうちに、見た目にはシンプルなグラフィックだが、意外に凝っていることに気がついた。例えば、サクの向こう側にいるキャラクターが、すき間からちゃんと見えるし、物陰に隠れている敵の足だけがしっかり見えたりするのだ。

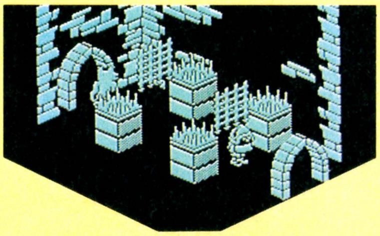
『ナイト・ロアー』、このゲームはイギリスで作られた。この暗さ、地味さ、そしてグラフィックの凝り方、どれもいかにもイギリス的だ。イギリスのニューウェーブ系の音楽と通じるものがある。プログラムテクニック的には、日本のゲームに比べて遅れているようだけど、作った人間のパワーが感じられるのだ。



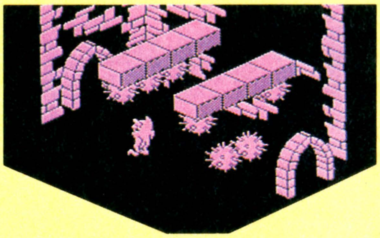
↑日本デクスタから発売。MSX用で5,700円（ROMカートリッジ）。画面左下に集めた品物が表示される。右下は時間で、月が出ている時が夜、太陽が出ていれば昼間だ。



←1段ずつジャンプして、左上のつぼを取る。ワナに注意。

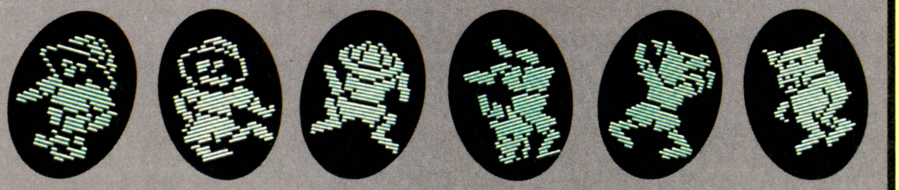


←落ちてくるさくに気をつけて。手前に、敵が見える。



←トゲ付き鉄球が落ちる合い間をぬって、向こう側へ。

人間のままでいたいっ!



↑あわれな変身シーン。右のブタみたいなのが、なんと狼男なのだ。

ルーク青年の今月のパソコンレッスン



パソコンの中心は、CPUというIC。人間の脳みたいなもので、このCPUが各部にいろんな指令を与えてるワケ。RAMとかROMとかのメモリも、全部CPUに管理されている。でも、ひとロにCPUといってもいろんな種類があるんだよね。大マカに分けると、一度に処理できる情報の大きさによって、8ビットとか16ビットとか。16ビットのほうが、処理速度も速いし、扱えるデータの量もずーっと多い。けど、その分高い。PC-9801ってパソコンが、16ビットのCPUを使ってる。

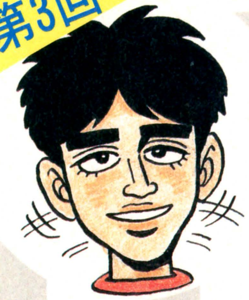
で、ゲームとか趣味の分野で使うパソコンは、今のところ8ビットが多い。PC-8801、FM-7も、X1もMSXも、みーんな8ビット。ファミコンもそう。ところが同じ8ビットCPUのなかにも、Z80とか6809とか6502とか、いろんな種類があってね。PC-8801やX1に使われてるのがZ80、FM-7には6809ってCPUが使われてる。ファミコンは6502ね。

実は、ボクもCPUのことって難しくてよくわかんない。ま、いくつも種類があるってことぐらいは、覚えといてよ。次回は、6502のこともう少し書こうかな。では!

ゲームセンターが俺を呼びまくる!!

GAME FREAK 主宰

第3回

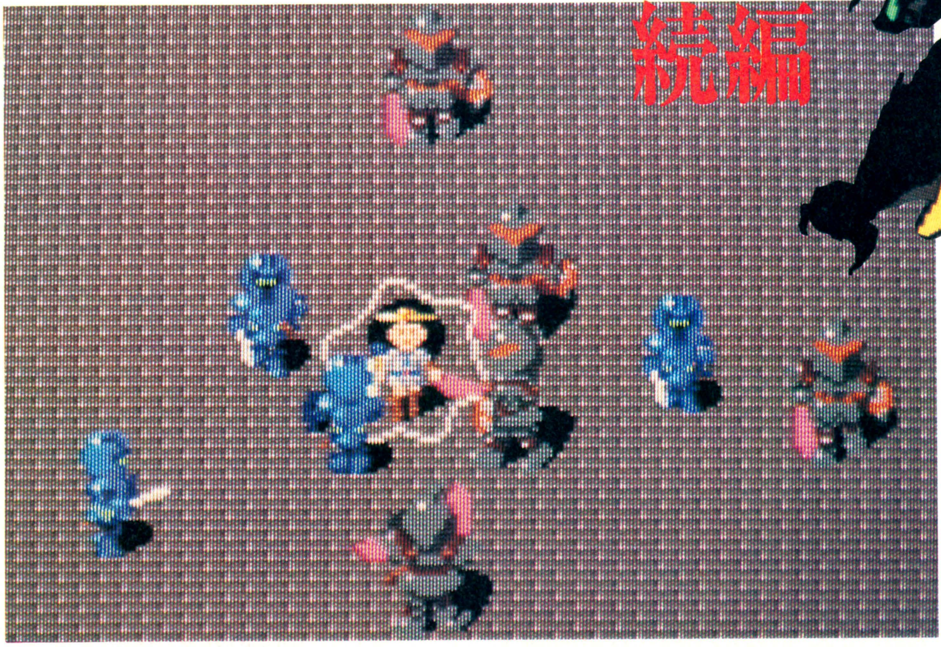


ビデオゲーム通信

呼びまくってるのはいいが、ファミコンの方も俺を呼んでるんだなあ、どっちに行こうか迷うぜ。1週間かかって、我が子の様に育てた『ゆうしゃおっさん』も、レベル19で念願の竜王を倒したことだし、それに何よりもココはビデ通だ。ビデゲーに行くとするか。なんと、今週は鬼のロールプレイングゲーム、リターンオブイシター(イシターの復活)を紹介だ。100円玉、両手にワシ掴みでゴーッ!!

THE TOWER OF DRUAGA 続編

THE RETURN OF ISHTAR



●ナムコ

ドルアーガ打倒のために塔に向かった黄金の騎士ギルを待っていたのは、無数のモンスター達や、あらゆる種類のワナだった。そこで女神イシターはギルにドルアーガを倒すための様々な力を与えた。ギルはブルークリスタルロッドの輝きでドルアーガを倒し、ドルアーガの魔力をルビーメイスと共に封じてしまったのである。

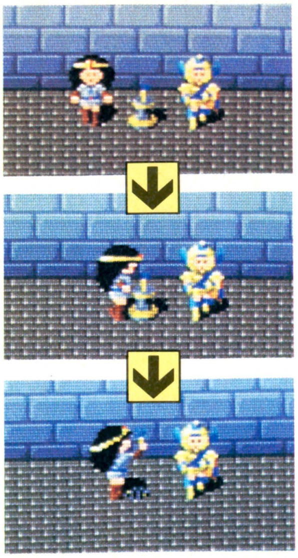
ドルアーガの魔法が解け、ギルの恋人カイは人間の姿に戻った。だが、ドルアーガの魔力で修復されていた塔は、再び元の廃墟と化し、出口がわからなくなったのである。塔の本来の住人だったクオックスは呪縛が解け、自分の住みかに帰っていったが、その他のモンスターはコントロールされていた力を失ってより狂暴に塔内を、あてもなくさまよい続けている。

ドルアーガを倒したとはいえ、世界は未だ暗黒に閉ざされていた。世界を救うために、カイとギルは、女神イシターの力の源であるブルークリスタルロッドを、何としても塔から持ち出さなければならない。

世界は『イシターの復活』を心待ちにしているのであった。

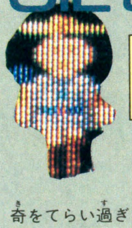
さあ、あのアクションRPGの元祖、ドルアーガの塔の続編がついに登場した! 帰りは、カイもいっしょだ。世界に平和を!

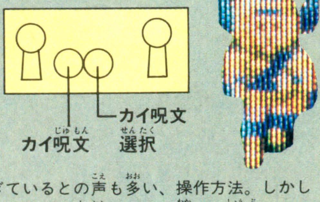
物語は終わりから始まる!



『ドルアーガの塔』は、ギルとカイが、60階でブルークリスタルロッドをフロアに立てたところで終わった。『イシターの復活』は、この立てたロッドをカイが引き抜くシーンからスタートする。続いてるよな。

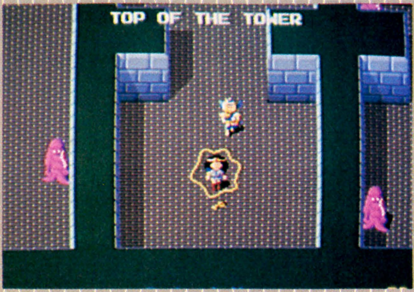
操作地獄!
GILもKIも動かせ!





奇をてらい過ぎているとの声も多い、操作方法。しかしやってしまったからには仕方がない。若さで勝負だ! 左のレバーでカイを動かして、右のレバーでギルを動かす。これが基本、さらにカイは、右のボタンを押してまたレバーを動かして、呪文を選択する。左のボタンを押すと選んだ呪文が使えるぞ! ド難解な操作なのだ。

実は女性上位のゲーム『私に



128面クリアーして平和を取り戻せ

たしか行きは60面だったが、なぜか帰りは128面もある。ヒェー。

だが、コンセプトはほとんど変わらない。迷路の中に落ちている鍵を拾って扉を開けて、次のフロアへ進む。ただ、ちょっと構成が複雑になっていて、前の面に戻ってしまう扉があったりする。さすがに難しいってわけさ。

ギルは前作同様、体力の続く限り闘える。しかしカイは花も恥じらいまくる女の子だ。剣を振り回すなんてことはできない。たとえばモンスターに触っただけで死んじゃう。カイは呪文で身を守ってあげよう。2人のうち1人でも死んだらゲームオーバーだゼッ!!



呪文

カイは呪文を使うことができる。種類は山のようにあるが、すぐ全部使えるわけではないのだ。世間はそんなに甘くはない。敵をたくさん倒し、数々の部屋を通って経験値を上げよう。経験値が上がれば使える呪文も増えてゆく。最初は弱くてつまらん呪文しかないけど、何事も修行だ。ガマンしろ。

Press



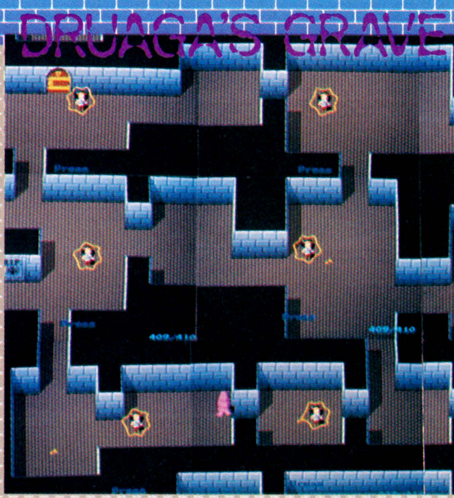
↑この呪文をかける。と画面中に重苦しい空気が漂い、敵は潰れて死んでしまう。

Heat Body

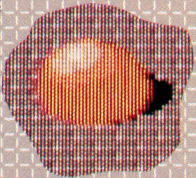


↑熱いぜ。俺の燃えさかるハートは誰にも止められない！触れる奴には死あるのみだ。

DRUAGA'S GRAVE



スライム



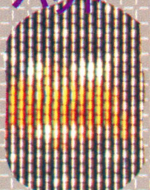
➡一般的にRPGではもっとも弱い仲間だ。ここでもそう。こいつを枕にすれば、よく眠れそう。

マジシャン



⬅稲妻状の呪文を飛ばし攻撃してくる。呪文はギルの場合は、正面から受ければ盾で凌げるぞ。大勢いると手強い。

バット



➡ドルアーガの塔には、出てこなかった敵だ。いったいどこに、隠れていたんだ、え？　おい。コウモリよ。

ナイト



➡ナイト系は強いのが多い。呪文も効かないものがある。ブラックナイトやリザードマンなど数種類いる。

ローパー



➡まるでトコロ天を押し出すようにうにうに生えてくる触手。グネグネ揺れる。あ、その手で僕のうなじを触って!!

何に使うかわからない



⬅キッチン（ルーム16だ）にぽつねんとフォークがひとつ。カイが取ろうとするとスカスカしてダメだ。ギルは取れるけどなーんも変わらんの？　ま、もらえる物はもらっとこ。

ドルアーガの墓



➡これが昔懐しいドルアーガの墓なんだそうだ。へーえ。彼もこんな片隅の壁に塗り込められちまって、さびしそうだからノックしてあげよう。コンコン、なーんも起きないぞっと。

2人の扉



49 PRIVATE ALTER　50 GOBLIN'S LAIR　51 PASSWAY　52 CROSS POINT　53 FORGOTTEN ROOM　54 TROPHY ROOM

48 TRAP CEILING　47 INTRICATE PATH　46 HOLY OF HOLIES　45 CHANTRY　44 PRIEST'S QUARTER　43 CAVE OF GRAMARYE　42 SPECTER CELL　41 SHRINE OF EVIL

40 SACRED CHAMBER　39 TEMPLE OF CHAOS　38 CHAPEL OF EVIL　37 JUNCTION　36 INVIOLATE AREA　35 KNIGHTS' CHAMBER

13 SOLARIUM　14 SECRET CHAMBER　15 KITCHEN　16 CHIEFTAIN'S ROOM

12 SLAVE PEN　11 STORAGE CHAMBER　10 LOCKED ROOM　9 SHUNNED CAVERN

8 FOOD STORAGE　7 EMPTY GALLERY　6 JEWELY STORAGE　5 BANQUET AREA

108 BARREL VAULT　107 CRYPT　106 HALL OF WARRIORS　105 BLUE COURT　104 CHIEF'S QUARTER　103 BARRACKS　102 JAILER CHAMBER　101 HARNESS STORAGE　100 GUARD ROOM　99 COMMAND POST

98 VANGUARD ROOM　97 COMMON CHAMBER　96 ANCIENT RUIN

95 ARCHED HALLWAY　94 CONDEMNED WARD　93 MAZE PASSAGE

92 ARCADE PASSWAY　91 CALVARY PRISON　90 REMAINS　89 DEAD END　88 CURSED ROOM　87 HELM STORAGE　86 SHIELD STORAGE

ついてきて!』



みはり

55 UPWARD PASSWAY 56 THIEF'S HIDEOUT 57 TRAP DOOR ROOM 58 ALCHEMIST'S ROOM 59 BOUDOIR 60 MUSEUM 61 LIBRARY 62 MAZY QUARTER 63 DORMITORY 64 QUOX'S LABYRINTH 65 LOUNGE 66 AUDIENCE HALL 67 COMMON HALL 68 FIRE ESCAPE 69 QUEEN'S ROOM 70 ATTENDANTS' ROOM 71 CLOSET CHAMBER 72 SERVANTS' HALL 73 ANTECHAMBER

Flying Disk（フライング ディスク）



↑文字通りお皿が飛ぶのだ。当たるととても痛いのだ。使い過ぎると無くなるよ。

Thunder Bolt（サンダー ボルト）



↑ドンがらがっしゃん！　カイ嬢は短気なので、怒るとすぐ雷を落とすの。あー、こわ。

Fire Element（ファイヤー エレメント）



←てやっ！　炎を起こす呪文がこれ。ゆらゆら燃える炎に敵が当たればいいのだけど、敵さんも馬鹿じゃなかろうて。ホッホッホッ。



エレベーターが欲しいぜ

遊んでみるとわかるが、ゲームの比重がカイの方にかかっていて、ギルはオマケ的存在である。例えばギルを立たせたまま、カイを歩かせると、ギルはスクロールする画面と共に消えてしまう。ゲームの主導権はカイの方。はー、女上位。１人で遊ぶ時は２人とも自分で動かすけど、友達と遊ぶ時は、カイとギルどっちを選ぶべきか迷うところだな。楽しみたいならカイ、楽するならギルという感じだ。

17 PLAY ROOM 18 SPOILS ROOM 19 EMPTY CISTERN 20 REST ROOM 21 SMALL DOME 22 THE STAIRCASE 23 WATCH TOWER 24 PANTRY 25 ADEPT'S ROOM 26 LARGE HALL 27 WATER LINE 28 PARTY ROOM 29 DINING ROOM 30 COLOSSEUM 31 TRAINING YARD 32 PUPILS' ROOM 33 GREEN COURT 34 UNDEAD GRAVEYARD

塔をさまよい続ける怪物達大勢

塔の中には、想像を絶する怪物達が、邪悪な精気を糧にして、ウロウロさまよっている。生きているのか死んでいるのかも定かでない魔物、そんな彼等が、ギルとカイを襲ってくることだけはたしかなのだ。闘う上で敵をよく知るのも重要、何種類かのモンスターを紹介しよう。気色悪いッなんて言ってないで、よく見ろッ!!　こら。

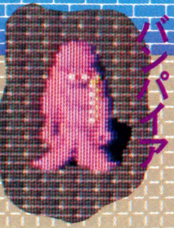
※1～108面までのルーム名

1 TOP OF THE TOWER 2 DRUAGA'S GRAVE 3 OBSERVATORY 4 TREASURE STORAGE



左のマップは、第２面ドルアーガの墓だ。ドルアーガは、行きに殺してしまったから、も一出てこないけど、弱いモンスターが、まだウロウロしてる。みな殺しだッ。

バンパイア



→ひとつ人の生血をすす……、こりゃ桃太郎侍だ。彼は吸血鬼でしたな。案外弱いよ。

Ice Breeth（アイス ブレス）



↑ギルの甲斐性の無さに愛想をつかしたカイは、ちべたーいため息をはくのでした。

Fire Explosion（ファイヤー エクスプロージョン）



↑バシィッ！　こいつは熱いぜ。下のごみ袋とはえらい違いだ。実際強いけど、使いずらい。困ったものよのお。

Killer Cloud（キラー クラウド）



↑ごみの日のごみ袋みたいだね、こりゃ。モンスターはあまりのくささにまいってしまうかのしら？　そんな馬鹿な。

Spark（スパーク）



↑チリチリチリッ。彼は放電しているわ。熱いから投げちゃえっ！　モンスターに当たるかなぁ、し・ん・ぱ・い♡

CONTINUE PLAY（コンティニュー プレイ）



←業界初（言い古されてるな）のパスワード付きゲームなのだ。たしかにいちいち１階からやってらんないから、この機能は正解だと思われますよ。

Fire Ball（ファイヤー ボール）

→無くならない呪文だ。威力は最弱だけど、撃ちまくればなんとかなるべ。



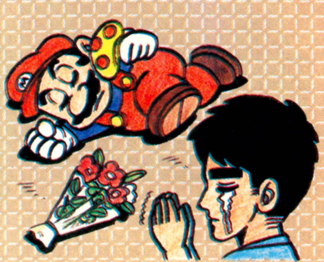
74 THRONE ROOM 75 KING'S ROOM 76 RED COURT 77 DRAGON'S LAIR 78 BOULDER PASSAGE 79 ADMINISTRATION 80 SECRET CORRIDOR 81 FORBIDDEN HALL 82 LABORATORY 83 ARMORY 84 WEAPON STORAGE 85 ARMOR STRAGE

青春のさばおり

——田尻智著——

マリオが死んだ。享年３日だった。少し厳密にいえば、彼はマリオ・ツーだ。カセット生まれのディスク育ち野郎だ。RAMアダプタが抜けかかってるのを知らずに、スイッチを入れた俺に突然、『ERR.22』!　うえ、まさか。

あわてて文具なかじまに彼を運んだが、もう彼はこと切れてた。ご臨終ですね。書き換えも効かない彼の亡骸……。



創刊記念 大プレゼント パート1

5号連続 カートリッジ&ファミ通グッズ 合計10,00

第2回当選者発表

チャンスはあと3回だ

1 カートリッジ部門 当たりの番号っ!! 下5ケタ

01222	11471	20399	35289	52357	74527
01811	14812	21548	37754	53096	75238
03174	15224	21732	38900	56424	81762
03658	17365	22127	39022	59872	82951
10493	20051	22683	40867	60761	85845
		23015	41731	62580	87186
		24463	44349	63125	88374
		25838	45903	71319	92413
		26270	48215	72493	96290
		31146	50108	73600	98709

1 謎の村雨城



任天堂 ディスクカード 40名!

2 ゼルダの伝説



任天堂 ディスクカード 40名!

3 グラディウス



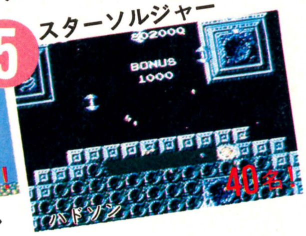
コナミ 40名!

4 スーパーマリオブラザーズ2



任天堂 ディスクカード 40名!

5 スターソルジャー



ハドソン 40名!

6 スクーン



アイレム 20名!

7 スーパーチャイニーズ



ナムコ 20名!

8 東海道五十三次



サン電子 20名!

9 スーパーピットフォール



ポニー 20名!

10 マイティボンジャック



テクモ 20名!

11 魔界村



カプコン 20名!

12 ドラゴンクエスト



エニックス 20名!

13 ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境



バンダイ 20名!

14 ソロモンの鍵



テクモ 20名!

15 タッグチームプロレスリング



ナムコ 20名!




0 名さま 連番 大 プレゼント!

前回自分の番号がなくってクヤシイ思いをしちゃった人、2回目のチャンス到来だよっ。ちゃんと創刊号の表紙はとってあるかな? 前回と同じように当選番号は下4ケタ、下5ケタで出てるから、見落とさないようにしっかり探してくれよっ!!



2 ファミ通グッズ部門

17 ファミ通Tシャツ

下4ケタ 190名!

0996
1594
2263

16 ファミ通スティック



10名! 下5ケタ

03786
14305

19 ファミ通ステッカー



下4ケタ 500名!

3149
3084
4215
6726
8261

18 ファミ通消しゴム



下4ケタ 200名!

6208
9197
9522

20 ガバスセット(500ガバス)



下4ケタ 200名!

4591
5152
8750

21 ファミ通バッジ



500名!

下4ケタ

6948 9197
7702 9346
7819 9522
8574

22 ファミ通キーホルダー



200名!

下4ケタ

0993
3092
4582

当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

4号のプレゼントラインアップはこれだぞっ!

今回も自分の番号がないよーっという人、まだまだあきらめるのは早いのだっ。当選番号はあと3回も発表されるんだぜ。しかも4号めからのラインアップは発売待ちの新作もバシバシ入ってるのだ。だからあと1ヵ月は創刊号の表紙は捨てないでしっかりしまっておくこと! いいなっ。

①カートリッジ部門
- スーパーマリオブラザーズ2
- ソロモンの鍵
- 魔界村
- スーパーチャイニーズ
- バベルの塔
- チョップリフター
- スクーン
- ドラゴンクエスト
- スーパーピットフォール
- ゲゲゲの鬼太郎妖怪大魔境
- マイティボンジャック
- グラディウス
- ゼルダの伝説
- バレーボール
- その他

②ファミ通グッズ部門

応募のしかた&敗者復活のチャンス!

●みごと当選した人!

まず創刊号表紙の番号を切り取ろう。次に下の応募券のⒶかⒷあてはまる方と、住所、氏名、年齢、電話番号、それと自分の番号を書いて、これも切り取る。そしてその2つを必ず封筒に入れて、右のあて先に送る。そうするとキミの所にプレゼントが送られてくるというわけ。締め切りは7月18日必着。

●はずれた人&創刊号を持ってない人

そーいう人は敗者復活戦に参加しようっ! これは応募券のみで参加できる。下の応募券に欲しい物の番号、必要事項、それから当たり番号の所に「敗者復活戦だよ」と書いて、下のあて先に送るのだ。7月18日の時点でキミの希望したプレゼントがあまってたら、抽選でどんどんプレゼントするからね。創刊号の表紙は大切に保管して、次号の発表を待とうぜ。

●連番と会員証のつながりについて

まず、連番プレゼントに当選すると、自動的に会員として認可されるので、プレゼントと一緒に会員証も送られるのだっ。次に、会員募集の方にすでに連番を送っちゃった人も安心してくれっ。きみの連番はちゃんとこちらに登録してあるので、当選した人には必ずプレゼントを送るからね。だから自分の番号を送っちゃったからプレゼントに応募できないよーっとあせる必要はないのだよ。うん。

じゃあまた次号発表を期待しててくれよなっ。

●あて先

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
ファミコン通信編集部
連番プレゼント係



次号7月18日発売号で第3回発表をするぞ!

応募券 3号FT

Ⓐ欲しいカートリッジの番号

第1希望	第2希望	第3希望

Ⓑファミ通グッズの番号

〒
住所
氏名
年齢
電話番号
当たりの番号

創刊記念大プレゼントパート2

怒濤のファミ通 4号連続

このクイズに答えてプレゼントをもらおう！

●ァミコン通信は2週間に必ず一度
●曜日に発売

8 CDプレーヤー 2名



今や誰もが持ってるＣＤプレーヤーなのだ。えっ？　持ってない？　もしかして、ＣＤだけ買って、お金持ちの友だちの持ってるプレーヤーにかけてもらっているんじゃないの？　悲しいなぁそれって。それじゃワタシといっしょじゃないかあ。

1 VHSビデオ 1名



一家に１台は今や常識といわれるビデオデッキ！　一家に１台といえばなんてったってファミリーコンピュータ！　両者の愛に揺れ動くのはテレビジョン！　このあやうげな三角関係を人は「お茶の間の三神器」と呼んでいる？

3 腕時計 3名



ファッションにと一ってもうるさいキミも、いつもキタないかっこばかりしているキミも、時計に関しちゃ神経過敏。その腕時計がもらえちゃうのだから、カビーン！と、おどろきなさい。

9 ウォークマン 3名

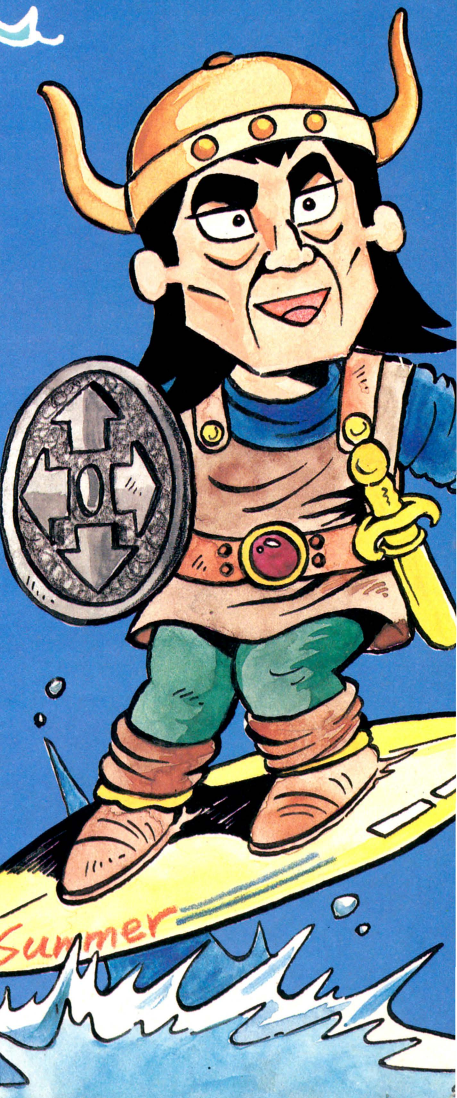


アクティブなアナタに必需品のウォークマン。これから始まるサマーバケーションに向けて、シーサイドやプルールサイドなどのアウトドアライフにビックアクティビティーして、ゴールドにサンバーンしたいユーにピッタリだぜ。まっ、そんなわけ。

7 ラジコンセット 2名



家の近くにハラッぱのあるキミならこれだね。砂ケムリをあげて一気にオフロードを駆け抜けていく。こういうの持ってる奴を見ると、俺達はたちまち羨望のまなざしになっちまったもんだ。昔は子供だったから買えなかったけど、今じゃおとなになってラジコンなんか……やっぱり買えない。シクシク。



ジャンボプレゼント

さぁて、前半の連番プレゼントに続き（違うプレゼント企画なので まちがえるなよ）、『創刊記念プレゼントパート２・ファミ通ジャンボプレゼント』が怒濤の波にのってやってまいりました。今回で３回目、４号連続ということなので今号を含めチャンスはあと２回。のんびりファミコンなどしていて、あとで後悔したってしらないゾ。

毎号100名 合計400名に当たる！

2 一眼レフカメラ 1名



これからの季節、女の子の洋服もダンダンと薄着になって……。とにかく町へ出れば、すべてがシャッターチャンスだ。え！ 彼女くらいいないのかって……うーむ。

6 ラジカセ 2名



これは便利のダブルカセットデッキだーっ！ でもさ、これってほとんどダビングマシンなんだよね。それ以外に利用している人っているのかな？ ねーいるー？ ねーってばぁー。

4 ファミコン 5名



忘れちゃいけない。これがなきゃなーんにもできない。夢にまで見た面白ゲームもこれでできる。あったら今度はクリアーできなくて悪夢を見る。

5 ディスクシステム 5名



これって電池で動いてるなんてまるでオモチャだぜ。でも値段から考えるとオモチャじゃないぜ。えーいなにがなんだかわかんなくなっちゃったぜ。オレって頭ワルイゼ。

11 巨人戦チケット 各5名

12 阪神戦チケット

10 アスキースティック 6名



「でぃりゃあ、おえい！」やった、自己最高スコアだぜ。ハア、ハア、と気付くと指もコントローラーもいーかげん疲れきっていたのであった。その点、コイツはガタイがゴツイし、めいっぱい連射しても壊れやしない。ウソのようにスコアを上げるコイツが好きだぜ。

13 ファミ通グッズ 合計60名



いやーっ、めでたい、めでたい。創刊３号発売だぜ。値段は安いし、中身も濃い！ 文句なしだぜファミコン通信！ おまけに、普段じゃめったに手に入らない、ファミ通オリジナルのステッカー、バッジ、Ｔシャツなどもキミにあげる！ 当たったなら大切に使うもよし、しまっておいて家宝にするのもまたよろし！

1人何通でもオーケーだぞ!!

応募方法

それでは、知っているひとはよーく知っているが、知らないひとは、まったく知りもしないという応募方法といこう。官製はがきに前ページに載っているクイズの２つの○○にあてはまる２文字を答えとして記入のうえ、住所、氏名、年齢、電話番号ほしい商品の番号を明記し、下記の住所へと送ってくれればいいのだ。なお今号のプレゼントは７月18日で締め切り（当日消印有効）とさせてもらうぞ。さて、次回はいよいよ大詰めの大団円。創刊号（第１回分）の発表もあるから、楽しみに待っててくれよな！ それじゃあまた。

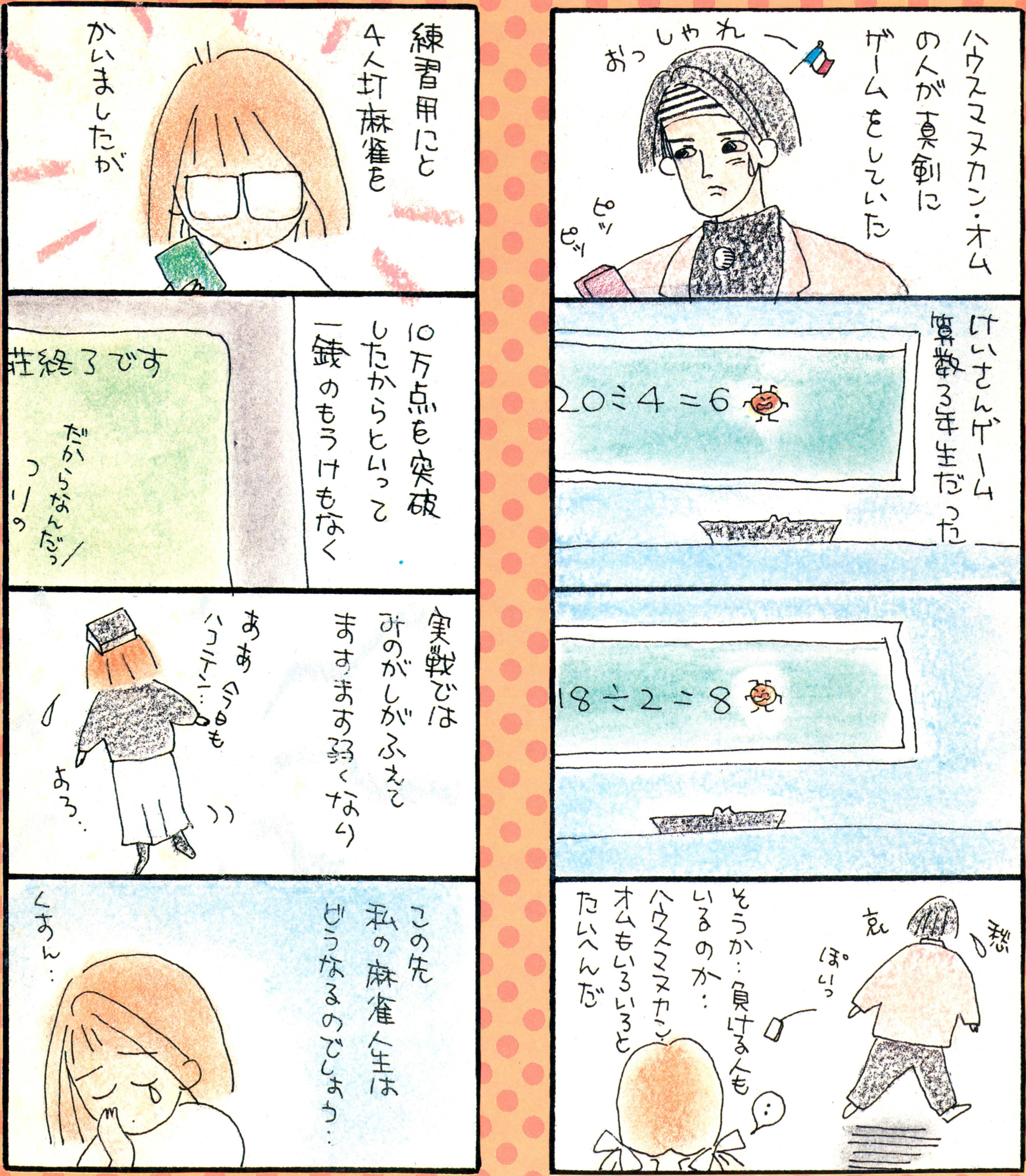
〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル(株)アスキー ファミコン通信編集部『ファミ通ジャンボプレゼント』係

雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選されたかたは、この号の他の懸賞に入選できない場合があります。

当選者は第6号で大発表するぜ！

どーびもし!

■浮遊感あふれる幻の4コマをす速くお楽しみくださいね!。



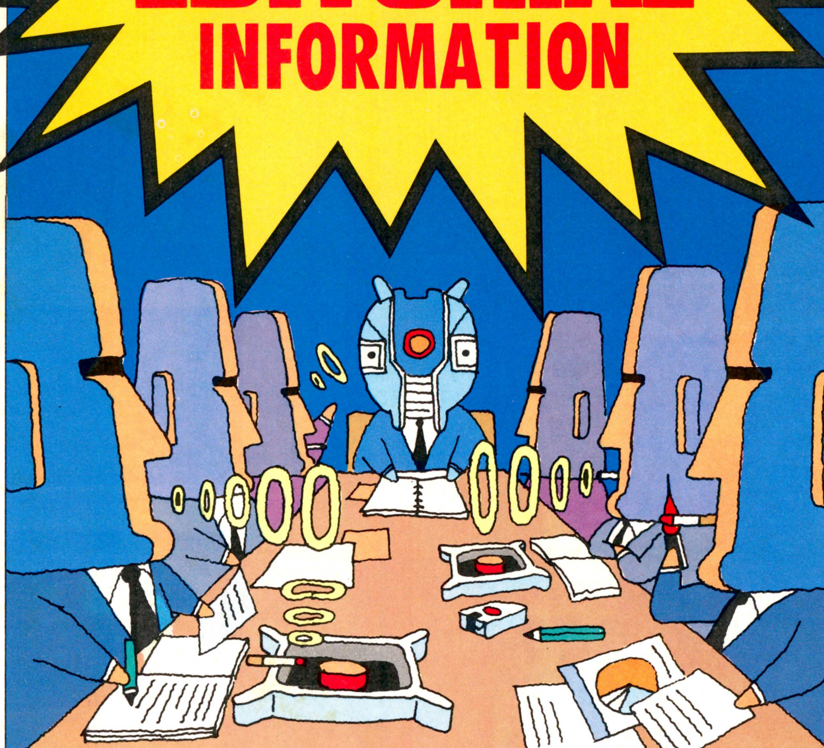
ーいけど。

BY ICHIWA YAMAGUCHI



◆丸いお顔の、山口一和おねーさんにハゲマシのおたよりを出そう。あて先は、〒107東京都港区南青山6−11−1 スリーエフ南青山ビル㈱アスキー ファミコン通信編集部『どーでもいーけど』係まで。待ってるわ。

EDITORIAL INFORMATION



●ゲーム別索引

スーパーマリオ2の解析マップ、どーだった。とーってもためになったでしょ。次号もスゴイぞ！

さて、で7月18日発売の第4号だけれども、ファミ通編集部では何を紹介しようか迷っているのであった。だって最近、おもしろーいゲームがたくさん一度に出てきちゃったでしょ。あれもやりたい、これもやりたい、とたいへんなんですよね。こーなったらキミたちからの要望が多い順に掲載してくっきゃないよーだな

●スタッフ

発行人──塚本慶一郎
編集人兼編集長──小島 文隆
編集スタッフ──塩崎 剛三 水野 震治
河野真太郎 藪 暁彦 加川 良
金井 哲夫 田中富美子 樹村 頼子
新井 創士 浜村 弘一 室屋 雅一
伊東 みか 下山 牧子 金田一 健
石井理恵子 高橋久美子 渡辺 妙子
金矢八十男 川村 篤 小畠 千栄
制作スタッフ──山田 康幸 本間 智嗣
田宮 朋子 佐藤 英人
校正──唐木 緑
フォトグラフ──水科 人士 加藤 泰正
編集協力──上野 利幸 由井 香織
田辺 達也 山口 裕生 伊藤 雅敏
船田 巧 山口 英夫 鈴木 弘明
加藤 彰洋 斎藤 明宏 田中 芳洋
森岡 憲一 小池 善之 篠 泰樹
土方 幸和 深山かおり 都竹 喜寛
林 大紋 可徳 剛 小沢 一彰
板橋 文朗
制作協力──三輪 悦子 NEXT
ぐるーぷぱあめ 今井 邦孝 浜崎千英子
前田実穂子 刑部 仁 真田 弘美
山口 志乃 可奈 佳子 佐野 哲次
松尾 礼子 河野 忠仁 大野 聡
小松 和好
アメリカ駐在──トム・ランドルフ
イラスト──荒井 清和 もろが 卓
桜玉吉(CEP) 後藤 信夫 杉森 建

情報電話の案内

ファミコン通信編集部では、ファミ通情報電話を開設しました。ファミコンゲームに関する必勝法、隠れキャラなど、おもしろ最新情報をテープでアナウンスします。でもダイヤルするときは、間違い電話しないよーに、十分注意してね。間違い電話は迷惑なんだぞっ！

03-236-8350

また、本誌の内容についてのご質問は、毎週火曜日から金曜日の午後2時～午後4時までのあいだに、☎03-406-7166(編集部直通) までお問い合わせください。

第3金曜日

第4号は7/18発売です。

お近くの本屋さんで買ってね

株式会社HAL研究所

〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F TEL.03-252-6344



私が噂の点とり虫だ。

全国、異常発生中！正体は。

ハル研究所のひみつ調査によると、あのジョイボールに住みついている点とり虫の存在が明らかになった。この虫は肉眼では見えないが、ゲームになると人に飛び移り、みるみるパワーを与えるという、不思議な虫だ。もう、君も体験しただろうか？

ジョイボールとの関係は？

これはすごい。ジョイボールと点とり虫のパワーがいっしょになると、❶連射、連射でアッというまに高得点。❷操作はらくらく、動きは俊敏。❸次々とゲーム仲間をふやしていく。となる。点とり虫は君の味方だ。

●ジョイペア（2人用アダプタ）が新しく出たぞ。¥1、500で、いま発売中だ。



JOYBALL

任天堂ファミリーコンピュータ™

専用コントローラ ¥3,980 〔MSX用も発売中〕

ジョイボールが使えないソフト ●任天堂／ピンボール、ゴルフ、四人打ち麻雀 ●ハドソン／ナッツ&ミルク、ロードランナー、チャンピオンシップロードランナー、バンゲリングベイ ●コナミ／けっきょく南極大冒険

●このジョイボールは任天堂㈱の許諾に基づき製造・販売しています●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。●特許、意匠登録、商標登録申請済。改良のため、製品の仕様を予告なく変更する場合があります

ファミコン通信 7月18日号 アンケート

①ファミコンを持っていますか

1.はい　　2.いいえ

②ファミコンディスクシステムを持っていますか

1.はい　　2.いいえ

③パソコンを持っていますか

1.はい　　2.いいえ

（メーカー名
機種名　　）

④ファミコン通信を何で知りましたか

1.本屋　2.友達にきいて　3.テレビコマーシャル
4.月刊ログインを読んで　5.そのほか（　　）

⑤いつも買っている雑誌名を書いてください

⑥この号を読んでおもしろかった記事名を3つ書いてください

1.
2.
3.

キミがいちばん好きなファミコンソフトを書こう

ソフト名	メーカー名

郵便はがき

107

ここに
40円切手を
はってください

（受取人）

東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
ファミコン通信編集部 行
（7月18日号）

ご住所	フリガナ □□□-□□
電話番号	（　　）　―
お名前	フリガナ　　会員番号
年齢	歳（19　年　月　日生まれ）　性別　男・女

ファミコン通信　7月18日号アンケート

コーナー名(めい)

ワタシはファミコン通信(つうしん)の　におたよりしたんだよ!

郵　便　は　が　き

料金受取人払

1 0 7

赤坂局承認

1469

差出有効期間
昭和62年3月
31日まで。
郵便切手は
いりません

(受取人)

東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
ファミコン通信編集部　行
(7月18日号)

ご住所(じゅうしょ)	フリガナ □□□-□□
電話番号(でんわばんごう)	(　　　　)　　—
お名前(なまえ)	フリガナ　／　会員番号(かいいんばんごう)
年齢(ねんれい)	歳(さい)(19　年(ねん)　月(がつ)　日生(にちう)まれ)　／　性別(せいべつ)　男(おとこ)・女(おんな)



ファミコン通信
7月18日号
昭和61年7月18日発行 第1巻 第3号 通巻第3号
発行人 塚本慶一郎
編集人 小島 文隆
発行所 株式会社アスキー
〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
☎03・486・7111(大代表)
☎03・406・7166(編集部)
創刊第3号
定価320円
Printed in Japan 凸版印刷
T4912625307326
雑誌 26253-7/18

ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境

ファミコン通信

フリープレイ

市販のジョイスティックを接続し、電源を入れる。コントローラーIのBボタンと✚ボタンの左を押したままリセット。Bボタンと✚ボタンの右を押したままリセット。Bボタンと✚ボタンの左上を押したまま、とりつけたジョイスティックの下を押したままリセット。Bボタンと✚ボタンの下を押したままリセット。Bボタンと✚ボタンの右を押したままリセット、Bボタンと✚ボタンの右上を押したままリセットを順に行ないスタート。

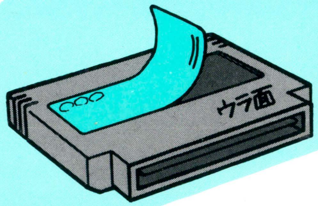
オバケのQ太郎 ワンワンパニック

ファミコン通信

フリープレイ

市販のジョイスティックを接続し電源を入れる。コントローラーIのAボタンと✚ボタンの右上、ジョイスティックの左下を押したまま、スタートボタンを押す。

ここに貼るのだっ!!



カートリッジにぴったり

裏ワザ技 ウラに技®

その1

影の伝説

ファミコン通信

キャラ9人増加

コントローラーIのセレクト、A、B、スタートボタン、コントローラーIIのA、Bボタンを押したまま電源を入れる。タイトル画面に文字が出る前に、コントローラーIのAボタン、コントローラーIIのBボタンを押しながらスタート。

魔界村

ファミコン通信

タイトルが画面に表示されている間に、コントローラーの✚ボタンの右を押しながら、AボタンかBボタンを3回押して、スタートする。

↑コンティニュー

↓ラウンドセレクト

タイトル画面のときに、✚ボタンの右を押しながら、AボタンかBボタンを3回押す。その後、上、B、B、B、左、B、B、B、下、B、B、Bの順に押してスタート。AボタンとBボタンでラウンドセレクト。

これが裏コマンドシールだぜっ!!

実用新案出願中!!

ソンソン

ファミコン通信

無敵

電源を入れ、デモが始まるまでに、コントローラーIIの✚ボタンの下を押したまま、コントローラーIのAを36回、Bを6回、Aを10回の順に押し、スタートボタンを押す。



BIWEEKLY ファミコン通信